《家用电脑与游戏机》编辑部策划

游戏之王

纵横电脑游戏世界

孙百英　主编



科学普及出版社

《家用电脑与游戏机》编辑部策

游戏之王

纵横电脑游戏世界

孙百英　主编

科学普及出版社

·北　京·

游戏之王

纵横电脑游戏世界

图书在版编目(CIP)数据

游戏之王:纵横电脑游戏世界
孙百英主编.—北京:科学普及出版社,1998.8
ISBN 7-110-04493-9

Ⅰ.游… Ⅱ.孙… Ⅲ.游戏-应用软件-简介 Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 19067 号

策　　划　《家用电脑与游戏机》编辑部
主　　编　孙百英
副 主 编　高立新
编　　委　刘　威　梁华栋　崔　越　刘　炜　黄　磊
　　　　　　孟迎霞　毕沧起　范先亦　袁　斌　刘捷足
主要作者　杨南征　钱亚光　吴冠军　马晓伟　吴　波
　　　　　　贺　迎　流星雨工作室等

责任编辑　赵震东
责任校对　闫世军
美术设计　刘　炜
责任印制　安立平

出　　版　科学普及出版社　北京海淀区白石桥路 32 号
　　　　　　邮政编码　100081
发　　行　新华书店北京发行所　各地新华书店经售
印　　刷　北京市宏远兴旺印刷厂印刷

开　本:787 毫米×1 092 毫米　1/16
印　张:23.625　　字　数:720 千字
1998 年 8 月第 1 版　1998 年 8 月第 1 次印刷
印　数:1－10000 册
定　价:28.00 元

开 卷

赠 言

谨以此书献给

《家用电脑与游戏机》的百万读者

以及喜欢电脑游戏、关注电脑游戏发展的人们

在此遥祝阅读本书的读者开卷有益

《家用电脑与游戏机》编辑部策划

总　论

电子游戏包含了电视游戏、街机游戏、电脑游戏等几种不同的娱乐方式，本书论述的范围主要是电脑游戏；即《游戏之王》所罗列的历史事件，评点的经典游戏，介绍的业界公司、人物，阐释的观念与论点，都是与电脑游戏的形成和发展有着直接或间接关系的；除此之外的电视游戏和街机游戏并不是本书关注的对象。

电脑游戏作为信息化社会的一种娱乐方式，它所涵盖的知识领域是多方面的。从技术角度而言，电脑的发展对电脑游戏的决定性影响是不言而喻的。而从文化的眼光来审定它，电脑游戏所引发的各种社会现象更是有目共睹。面对电脑游戏这种复杂而独特的新型文化形态，还需要国人透过历史的烟尘雾障去了解它的昨天。因为现在的根，深扎在过去。

《游戏之王》作为国内一部以电脑游戏为选题的大众化普及读物，编著者摈弃了此类图书用大量的电脑游戏攻略文章拼凑在一起的惯常作法，而是以版块化的结构对与电脑游戏相关的选题和文章进行了一番苦心探索，并组织多位作者编撰成书，希望读者在开卷之后能留下耳目一新的印象。

《游戏之王》从内容上来说是足以满足大部分读者需要的。相对于那些初次染指电脑游戏的人而言，书中有许多内容可以当作“入门须知”来阅读。而对于那些精于此道的游戏迷来讲，本书确系有相当多的篇幅文字见解独特、观点鲜明，至于是否能达到别开生面的效果，那则需要读者的细心和观察力了。

破解电脑游戏这个当代文化之谜无疑是本书全力以赴而又力有未逮的。然而，为了本书的编撰出版工作而付出了许多艰辛努力的人们，真诚地希望那些与电脑坐卧相拥的国人，不论是偶尔玩玩电脑游戏还是与其为伍而沉湎其中，闲暇之余，通过阅读本书能够对电脑游戏的深入了解有所裨益。

60 年代，美国的大型计算机开始进入了一些大学校园，使得当时的美国大学生有机会一睹它的尊容。在马萨诸塞州理工学院的媒体实验室里，由于院方采取了比较开明的开放制度，让感兴趣的大学生可以上机实习。正是在这种比较宽松的学术氛围中，不仅培育了一批神游于计算机

世界的编程高手——电脑黑客（Hacker，在当时并无贬义，现在则在某些时候被引申为利用计算机犯罪的人。），电脑游戏也被开发了出来。其中，一位叫斯蒂夫·拉塞尔的大学生于1962年在美国DEC公司生产的PDP-1型电子计算机上编制的《宇宙战争》(Space War)最有口碑。与现在那些色彩斑斓的电脑游戏相比，《宇宙战争》的画面是暗淡无光的。它的对抗样式甚至比《小蜜蜂》之类还要简单许多，但在当时，它却倾倒了美国大学校园里的无数学生。这其中包括尔后被业界誉为电子游戏之父的诺兰·布什纳尔先生。当时的他，也仅是校园中的芸芸众生之一罢了。

进入70年代，微电子产业技术的进步使得半导体芯片的集成度越来越高，价格却大幅度下调，具有商业意识头脑的诺兰·布什纳尔研制出了世界上第一台投币式电子游戏机。尔后，他在美国硅谷创办了世界上第一家电子游戏公司——阿塔里(ATARI)公司。电子游戏产业化的发生和发展在整个70年代，尽管经富甲一方的诺兰·布什纳尔操控而在全美境内蔓延开来，但就电脑游戏而言，其商业化的开端则是在苹果电脑横空出世之后。《游戏之王》对电脑游戏的历史性铺叙便是以此为出发点。

值得说明的是，在苹果电脑面市之前，一些先行者在大型机上编制的电脑游戏已渐次的展开，这在本书的相关章节里都作了交代。

从1946年电子计算机诞生以来，人类已走过了50多个春秋。半个世纪之中，以信息技术为先导的科学历程，不仅充分展示了电脑之于社会进步普遍而重大的意义，电脑游戏在映照了半个世纪以来的电脑技术全部丰富性的过程中也铸就了自己的文化品格和艺术表现形式。

回顾电脑游戏的发展历程，人类用如椽的电脑巨笔描绘的可供世人参与其中的虚幻胜景，不仅包孕了传统游戏的精要，同时也凸现了它为了完善自身的大胆探索精神。如梦似真的电脑游戏不仅充分展露当代人的浪漫情怀，同时也蕴积了千百年来人类亘古未改的幻想精神。电脑游戏所涉及的题材是十分广泛的：从古往今来到人间天上；从战争风云到商贾争锋；从武夫拳脚到剑侠豪情；从拼图的平中见

奇到逻辑推理的细密入微；从运筹帷幄的决胜千里到驱魔降妖的冒险之旅……电脑游戏在不断开拓自身疆域的同时，也以它自身特有的表达方式传递着当代人在数字化时代里的情感经历。

在电脑游戏形成与发展的过程中，游戏软件的类型化是其外在形式拓展过程中较为显著的文化对象。它的引人注目的地方不仅仅是因为所有的电脑游戏都在商业化的消费里被业界普遍接纳，更重要的是在这种文化现象的背后，蕴涵了许多可以洞察到电脑游戏更深一层的内在品质。可以不夸张的讲，作为文化意义上的电脑游戏发展史是由它的类型史组成的。也正是基于这种认识，《游戏之王》在对电脑游戏的历史性记叙之中便是以类型为纲目，沿着清晰可辨的历史脉络，分门别类地叙述了每一种类电脑游戏的成长经历。

类型之于电脑游戏，显然是一个建构过程。即类型不是一蹴而就的天才发现，而是由许多游戏软件在不断地积累和历史的沉淀过程中逐渐得以完善的。然而，值得说明的是，在电脑游戏较早期的设计实践过程中，一些重要的游戏类型如冒险类游戏、角色扮演类游戏很快就脱颖而出了。促成这种变化的主要原因是电脑游戏对传统游戏的认同与继承。

从传统游戏到电脑游戏是人类游戏文化演进历程中的一场巨变。但是，囿于历史的缘故，巨变之中，在电脑一些最重要的发展阶段中，中国是一位缺席者。由于这种无从更改的历史遗漏，当海外的电脑游戏挟信息技术的声威席卷神州之时，国人面对超乎想象的突如其来而感到不知所措。

事实上，早在电脑游戏面市之前，一种与电脑游戏有着血脉关系的游戏模式——图版游戏便已问世多年了。从本世纪50年代至70年代，在美国曾经迎来了图版游戏的黄金时期。在20余年的岁月里，一些题材多样、内容丰富、表现形式日臻成熟的图版游戏的脱颖而出，不仅丰富了人们的业余生活，满足了游戏迷的热切渴求，重要的是，图版游戏突破了古典游戏的界限，为游戏在素材选取、对抗规则、趣味表现甚至于对游戏观念的重新审视等诸多层面，铺开了有山有水的金光大道。

从历史渊源来讲，今天我们所能体验到的各种类型电脑游戏，绝大多数是师承图版、源于传统的。以战争和角色扮演游戏为例，如果没有图版游戏的承前启后的种种努力，这两种类型的电脑游戏能有今日的胜景是难以想象的。

电脑游戏作为一种可以被大量复制的文化商品，受经济利益的驱动，追求商业回报自然是游戏投资人首先要考虑的问题，这就必然决定了电脑游戏在趣味表达上更趋向于大众化社会群体的普遍认同，而与那些极度张扬个性的传统艺术背道而驰。因此，人们对电脑游戏这类参与性文化的审美需求便不可避免地被分门别类地予以关注。尤其是在具体化的创作与欣赏操作过程中，追求并模仿成功之作便是这种心理驱使下的必然反应。

不言而喻，类型化并不回避重复。尽管人们可以对这类表现形式乏善可陈的作法加以质疑，但是，在相同的类型架构下，相同游戏题材、甚至于同一作品的续集化，电脑技术在某些方面或点滴或卓越的变化，都会促成在上述相同之中透过某种表现元素的改变来展示出同中见异的现象。于是，对于一部新游戏的审美体验，便是在一种温故而知新的心境中去强化此类游戏存留给游戏者的快乐。当然，在很大程度上来说，类型其实是为了满足人们的比较和评判的需要而存在的。相同的元素在此时作为参照物的意义是相当明显的。更进一步地引申，类型作为一种对电脑游戏各个表现元素相互间组合形式的规范，其实也是人类的参与性审美心理结构的外在表现形式。

经典作品是《游戏之王》“类型·作品”里重要的组成部分。对于这些作品的评析、介绍被分门别类地编排在每一种游戏类型的篇目之内。这些游戏作品之所以被称为经典而被本书遴选，是基于如下的价值判定：它们是最值得记忆和保存的游戏佳作；它们的优秀之处是被广大游戏迷普遍承认并接纳；它们的问世为推动电脑游戏发展具有建设性意义；它们以具体的形式传递了该种类型游戏的主要特征。

电脑游戏的形成和发展，不仅辉煌了当今的游戏文化，而且作为一项产业化的发迹之路，它在由小到大日见繁盛的过程中，创造了许多现代企业神话与传奇式的

业界人物。

就产业而言，电脑游戏发源于美国、发达于美国，也盛极在美国。不仅如此，美国的电脑游戏还通过各种传输途径散布于全球各地。日、英、法等一些发达国家也都闻风而动，并各有建树。

在本书的“业界纵横”中，辑录了以美国为主的电脑游戏公司的成长历程，共计50家。他们的可圈可点之处在于业绩的不菲；也在于他们对电脑游戏充满了锐意进取的激情；更在于他们的聪明才气在电脑游戏中得以充分的展露。

在世界范围内，电脑游戏公司的数量已经相当庞大，尽管玩家瞩目的成功企业为数众多，但从这些成功者之中筛选出50家来，仍然是一种让人左右为难的事。其中确有一些公司虽有名望，但因对其了解的不深入，故不得不忍痛割爱。因而造成偏差便在所难免。

电脑游戏产业化的进程之中，塑造了一些著名的游戏公司，同时也塑造了一些著名的业界人物。他们的著名是因为他们设计的游戏闻名于业界。虽然他们的著名仅限于游戏迷的口碑，但按照本书的价值判定已经足矣。此外，透过从业界到公司再到人物这三个层面的顺序叙述，大体上来反映一下电脑游戏产业的整体面貌是本书“业界纵横”的立意所在。

研究电脑游戏，除了把类型分析作为理论整理的对象之外，围绕电脑游戏探究与思考应当是多方位多层面的。比如说，“电脑游戏是什么？”这类问句貌似简单，但能够寻觅出正确答案却并不轻松，它需要人们对电脑游戏有更本质的理解。再比如说，如果说电脑游戏是一门艺术的话，那么它的艺术表现元素有哪些？它有艺术语言吗？如果有，其艺术语言与其他艺术形式的艺术语言相通和不同的地方是什么？还有，角色扮演游戏与神话的关系，侦探小说和恐怖电影与冒险游戏的关系……其实，有关这类具有理论意义的话题可以罗列出许多，相信有心的读者能够举一反三，有所收获。

电脑游戏在一个国家的发达，必然为这类具有理论意义的研究与探讨提供近水楼台的良好环境。以美国为例，该国不但有许多以普通消费者为对象的娱乐性电脑游戏报刊杂志，而且还有一些专门研

究、评论电脑游戏的期刊。美国不但优秀的游戏设计人才辈出，而且还有以研究游戏发展史为职业的专业人士。

相较之下，中国(除台湾省外)的电脑游戏产业的历程显得匆促而茫然。许多中国人对于游戏这一命题向来就有一种天然的偏见，在深厚的儒家思想的熏陶之下，认为只有"学而优则仕"才是安身立命之本，而"玩物丧志"自然应该受到唾弃。略微回顾一下，不难发现，但凡带有游戏一词的概念，诸如"游戏人生"、"游戏笔墨"之类，全都不无轻蔑、贬斥之嫌。在这种文化氛围之下，许多有实力、有经验的资深编程人员都认为编制游戏纯粹是不务正业，只有编写系统、应用软件才能真正体现自己的价值。业界如此，传媒也不例外。在各种媒体上充斥着关于电脑游戏的各种负面报道，更加加深了普通百姓对于电脑游戏的误解。囿于这诸多的原因，经国人之手设计的电脑游戏留给国人一个不争的印象是，绝大多数的国产游戏当属照葫芦画瓢的平庸之作，乏有其可以反复把玩的力作精品进入市场。尽管照葫芦画瓢是一种模仿的开端，也是创造的必由之路，也尽管这种中国游戏风骨的形成是需要假以时日的，但这些"尽管"终归是不能长期倚重的。

对于那些钟情于游戏设计的国人，除了日见精进地修炼自身的电脑技术之外，更应该用一种理论的眼光去关注游戏，因为理论滋养灵魂。

在《游戏之王》里，专辟有"理论·知识"篇，其内容大多为国外具有理论意义观点的见解，以供所有关注电脑游戏的国人加以借鉴。

电脑游戏作为一种能够愉悦世人身心的娱乐方式，一方面它传承了游戏文明的精要之义——即让人在一个无为而又无所为的辩证天地里去印证世态的万千气象，去体会人生的百转千回，另一方面它将电脑技术转换成一种崭新的游戏形态，并由此进入了传统游戏无法抵达的境界。

如果说现在是连结过去和未来的纽带，那么回顾过去电脑游戏的嬗变历程，面对现在电脑游戏的辉煌盛况，人们有理由叩问，当电脑技术仍以追风逐月的朝气尽情展开科学创造的激情之时，电脑游戏的未来之旅究竟会把世人带向何方？

目　录

总论

第1篇　理论·知识

第一章　游心雕龙——电脑游戏散论 · · · · · · 1

类型——分析电脑游戏的基本方法 · · · · · · 1

电脑游戏的类型划分 · · · · · · 1

游戏的四分类法——意识与规则 · · · · · · 2

解读《命令与征服》与《俄罗斯方块》 · · · · · · 3

刺激——从本能化到思维化的演变过程 · · · · · · 4

刺激的膨胀状态 · · · · · · 4

刺激的膨胀与范围的扩大并存 · · · · · · 5

角色扮演游戏(RPG)的出现 · · · · · · 6

普尔·D·马克林的三重脑模型 · · · · · · 6

互动——电脑游戏的本质特征 · · · · · · 7

纸张与神灵 · · · · · · 7

自律与他律 · · · · · · 7

远足与自由 · · · · · · 8

回合制与即时制 · · · · · · 9

游戏文明论 · · · · · · 10

古典游戏理论简介 · · · · · · 10

人为何热衷于游戏 · · · · · · 11

电脑游戏的本质是模拟现实 · · · · · · 12

文法改革 · · · · · · 13

不变的文法 · · · · · · 13

应时而变的文法 · · · · · · 13

无限深远的改革 · · · · · · 13

游戏无限——可产生无限变化的模拟装置 · · · · · · 14

游戏与虚拟现实 ······························ 14
游戏与电影能够融合吗? ························ 15
第二章 电脑游戏史前史 ························ 17
西方图版战争游戏的发展历程 ·················· 17
战争游戏之父——约翰·冯·莱斯维茨 ············ 17
19世纪:冯·凡尔第偷梁换柱——东方人第一次与战争游戏擦肩而过 ······ 18
20世纪:战争游戏 在第一次世界大战中的应用(坦能堡战役)
——东方人第二次与战争游戏擦肩而过 ·········· 19
30~40年代:战争游戏在第二次世界大战中的应用 ···· 20
一、德国 ···································· 20
二、日本 ···································· 21
三、英国 ···································· 22
四、美国 ···································· 23
战后,战争游戏在美国民间的发展 ················ 24
50年代:AH——世界上第一个战争游戏民间设计公司 ···· 24
60年代:《战略与战术》——世界最著名的战争游戏杂志 ···· 25
70年代:SPI——世界最具影响力的战争游戏公司 ······ 26
图版战争游戏的特征与玩法 ···················· 27
图版战争游戏的对战原理 ······················ 29
杜派指数 ···································· 29
电脑战争游戏先驱——SSI ······················ 30
带着梦想走天涯——图版RPG的世界 ·············· 31
龙与地下城——图版RPG的开山鼻祖 ·············· 31
铅笔·纸·骰子——图版RPG主要玩法及特点 ········ 32
一个图版RPG玩家的手札 ······················ 34
一切都是从课堂上开始 ························ 34
初出茅芦斩妖除魔 ···························· 34
流金岁月——图版角色扮演游戏的经典作品 ········ 35
《龙与地下城》 ······························ 36
《北欧传奇》 ································ 37
《洞穴与巨人》 ······························ 37
魔戒之王——角色扮演游戏的文学奠基石 ·········· 38
《魔戒之王》故事梗概 ························ 39
《魔戒之王》与角色扮演游戏的关系 ·············· 40
第三章 数字化时代的梦工厂 ···················· 43
游戏软件开发的职业种类——软件业的浪漫骑士 ···· 43
制作人(Producer) ···························· 43
导演(Directer) ······························ 43
游戏设计员(Game Designer) ···················· 44
计划人 ······································ 44

剧本设计人(Scenario Writer) …… 44
美术设计师(Graphic Designer) …… 44
程序设计员(Programmer) …… 44
音响设计师(Sound Programmer) …… 44
其他部分的开发工作 …… 44
游戏公司的综合职务和一般职务 …… 45
业界关联公司、其他的游戏工作 …… 45
电脑游戏软件的开发流程 …… 45
从游戏策划到销售的流程 …… 46
策划书阶段 …… 46
制定开发计划书阶段 …… 46
实际开发作业的初期阶段 …… 47
实际开发作业的调整阶段 …… 47
最后完成阶段 …… 48
开发游戏的基本常识 …… 48
环境·方法·个人 …… 48
规则·系统·世界观 …… 49
现代企业神话的缔造者——游戏产业飞速发展的奥秘 …… 50
高附加值商品 …… 50
大批量销售的商品 …… 50
技术与创意都可以开发新产品 …… 50
无限发展的可能性 …… 51

第四章 今日电脑流行色 …… 53
游戏电脑梦幻组合 …… 53
CPU …… 53
内存 …… 54
主板 …… 54
显示卡 …… 55
显示器 …… 56
硬盘 …… 57
光驱 …… 57
声卡 …… 58
调制解调器 …… 59
游戏控制器 …… 59
电脑游戏网络化 …… 61
回归"人—人"游戏 …… 61
三位一体的连机模式 …… 62
串口连接/调制解调器连接 …… 62
局域网 …… 62
互连网 …… 62

迈向网络游戏世界 ·62
完全免费方式 ·63
游戏售价包容 ·63
付费服务 ·63
网络游戏的社会问题 ·64
魂牵 MUD——漫谈 MUD 类游戏 ·65
人为的不确定因素 ·66
程序创造的不确定性 ·66
网络自身的破坏 ·66
《侠客行》 ·66
《天龙八部》 ·67
这还算游戏吗？——VR 技术的应用 ·67
从《侏罗纪公园》想到的 ·67
什么是虚拟现实 ·68
深入"虚拟现实"空间 ·69
游戏化生存——虚拟现实技术应用前景 ·69

第五章 袖珍电脑游戏辞典 ·71

第2篇 类型·作品

第六章 角色扮演类 ·81
虚幻人生——纵览角色扮演类游戏 ·81
不朽的足印 ·81
电脑 RPG 的创生期 ·81
APPLE Ⅱ时代的辉煌 ·82
生机勃勃的 IBM PC 时代 ·82
RPG 的血与肉 ·83
时空 ·83
人物 ·83
故事 ·84
谜题 ·84
战斗 ·84
贸易 ·85
迷宫 ·85
伟大的艺术 ·85
未来之旅 ·86
虚拟世界——具体化、真实化 ·86
故事结构——开放化、即时化 ·87
人际互动——实时化、网络化 ·87

角色扮演类游戏编年史 ······ 89
角色扮演类游戏经典作品 ······ 91
创世纪系列 Ultima ······ 91
魔法门系列 Might & Migic ······ 93
浩劫残阳系列 Dark Sun ······ 95
上古卷轴:匕首雨 The Elder Scroll:Daggerfall ······ 96
暗黑破坏神 Diablo ······ 99
魔石堡 Stonekeep ······ 100
叛变克郎多 Betrayal at Krondor ······ 101
黎明之砧 Anvil of Dawn ······ 102
英雄传说Ⅳ:朱红血 ······ 103
仙剑奇侠传 ······ 104
金庸群侠传 ······ 105

第七章 策略类 ······ 107
人类决策方式的盆景化艺术——策略类游戏综述 ······ 107
政治策略游戏简介 ······ 108
政治策略游戏的先驱——《INS》 ······ 108
《国家间模拟》的延长——网络《POLIS》 ······ 108
纳入学业的政治策略游戏 ······ 108
地球·市长·蚂蚁——巨细无遗地再现世界 ······ 109
《模拟地球》 ······ 109
《模拟城市》 ······ 110
《模拟蚂蚁》 ······ 111
商业策略游戏简介 ······ 112
角色化商业策略游戏 ······ 112
图版化商业策略游戏 ······ 113
电脑化商业策略游戏 ······ 113
回眸战争类游戏的发展历程 ······ 114
美军眼里的战争游戏——美海军陆战队开发作战级游戏 ······ 116
君临天下——三国类策略游戏 ······ 119
运筹帷幄:游戏中的战略部分 ······ 120
决胜千里:游戏中的战役部分 ······ 121
两虎相争:游戏中的战术部分 ······ 122
硝烟弥漫的战场——战棋式策略游戏 ······ 122
策略类游戏编年史 ······ 125
策略类游戏经典作品 ······ 128
文明系列 Civilization ······ 128
模拟城市 2000 Simcity2000 ······ 130
三国志系列 ······ 131

英伦霸主系列 Lord of the Realm · · · 133
银河霸主Ⅱ Master of Orion Ⅱ · · · 134
五星上将系列 General · · · 135
钢铁劲旅Ⅱ Steel Panthers Ⅱ · · · 136
战场系列 Battle Ground · · · 137
炎龙骑士团 Flame Dragon · · · 138
魔法门之英雄无敌系列 Heros of Might & Magic · · · 139
幽浮系列 X－Com · · · 140
命令与征服 Command & Conquer · · · 142
魔兽争霸Ⅱ War Craft Ⅱ · · · 143
美少女梦工厂Ⅱ Princess Maker Ⅱ · · · 144

第八章 冒险类 · · · 147

逻辑与推理的迷宫——冒险类游戏综述 · · · 147

冒险类游戏的演进历程 · · · 147
文字冒险类 · · · 148
动作冒险 AVG · · · 148
互动电影类冒险 · · · 149
冒险类游戏进入多元化时期 · · · 150
冒险类游戏的系统结构 · · · 150
道具系统 · · · 150
剧情系统 · · · 151
操作系统 · · · 151
冒险类游戏的题材 · · · 151
神话传说 · · · 151
侦破探案 · · · 151
科学幻想 · · · 152
其他 · · · 152

冒险类游戏编年史 · · · 153

冒险类游戏经典作品 · · · 157

鬼屋魔影 Alone in Dark · · · 157
魔域迷踪Ⅱ Ecstatica Ⅱ · · · 158
幽魂Ⅱ:血谜惊情 Phantasmagoria Ⅱ:A Puzzle of Flesh · · · 159
狩魔猎人Ⅱ:心魔 Gabriel Knight Ⅱ:The Beast Within · · · 160
福尔摩斯探案2:玫瑰纹身 Case of the Rose Tattoo · · · 161
杀人月 Under a Killing Moon · · · 162
国王密使Ⅶ:公主的婚礼 King's Quest Ⅶ:The Princess Bride · · · 163
粘土世界 Neverhood · · · 164
神秘岛 Myst · · · 165
坏蟑螂 Bad Mojo · · · 165

第九章 体育运动类 ······························167
生命的活力——体育运动类游戏综述 ······························167
体育运动游戏的两种风格 ······························168
Game 中的 Game ······························168
体育运动游戏的种类 ······························169
体育运动类游戏编年史 ······························172
体育运动类游戏经典作品 ······························175
篮球 NBA Live ······························175
足球 97 FIFA'97 ······························177
名流高尔夫 Links LS ······························178
超拟真台球系列 Virtual Pool& Virtual Snooker ······························179
燃烧的野球 5 Hard Ball 5 ······························180
劲爆系列 Front Page Sports ······························181
微软运动系列 Microsoft Sports ······························182
极品飞车Ⅱ The Need for SpeedⅡ ······························182
世纪金冠军Ⅱ Grand PrixⅡ ······························183
西洋棋大师 5000 Chess Master 5000 ······························184

第十章 模拟类 ······························187
梦与翼——超越现实的模拟 ······························187
初试锋芒——模拟类游戏的萌芽期 ······························188
羽翼渐丰——模拟类游戏的发展期 ······························189
壮志凌云——模拟类游戏的成熟期 ······························190
鹰击长空——模拟类游戏的新时代 ······························192
模拟类游戏编年史 ······························194
模拟类游戏经典作品 ······························197
《傲气雄鹰》 U.S. Navy Fighter ······························197
先进战术战斗机 Advanced Tactical Fighter ······························198
超级欧洲先进战术战斗机 Super EF2000 ······························199
喷射战斗机Ⅲ Jet Figher Ⅲ ······························199
银河飞将系列 Wing Commander ······························200
微软飞行模拟系列 Microsoft Flight Simulator ······························204
AH-64D 长弓阿帕奇 AH-64D Longbow ······························205
M1A2 战车 M1A2 Abrams ······························206
猎杀潜航 Silent Hunter ······························207
机甲神兵Ⅱ Earth SiegeⅡ ······························208

第十一章 动作类 ······························211
胜利属于强者——动作类游戏综述 ······························211
英雄传奇:Doom Like 类综述 ······························212
强者的对话:格斗类综述 ······························213

枪林弹雨:射击类综述 · 214
鏖战四方:卷轴动作类综述 · 215
动作类游戏编年史 · 217
动作类游戏经典作品 · 220
波斯王子系列 Prince of Persia · 220
雷电 Raiden · 220
毁灭战士 Doom · 221
毁灭公爵 Duke Nukem 3D · 222
遁入黑暗 Fade to Black · 223
时空游侠 Time Commando · 224
古墓丽影 Tomb Raider · 225
孤胆枪手 MDK · 225
魔毯系列 Magic Carpet · 226
街头霸王系列 Street Fighter · 227
纽约大劫案三部曲 Die Hard Trilogy · · · · · · · · · · · · · · · · · · 228

第十二章 桌面类 · 231
方寸之间的对抗——桌面类游戏综述 · · · · · · · · · · · · · · · · · · · 231
纯粹拼图型 · 232
动作型拼图游戏 · 232
蕴含数理逻辑的《仓库番》 · 232
墙内开花墙外香的《上海》 · 233
来自英国的精灵——《百战小旅鼠》 · · · · · · · · · · · · · · · · · · 233
源自俄罗斯的创意——《俄罗斯方块》 · · · · · · · · · · · · · · · · · 234
《大富翁》之路 · 235
桌面类游戏编年史 · 236
桌面类游戏经典作品 · 237
强手 Monopoly · 237
大富翁系列 · 237
不可思议的机器Ⅱ Incredible Machine Ⅱ · · · · · · · · · · · · · · · 238

第3篇 业界·公司

第十三章 全球电脑游戏公司50家 · 241
3DO——**高瞻远瞩还是见风使舵** · 242
Apogee/3D Realms——**共享软件之父/3D游戏大师** · · · · · · · · · · 243
7th Level——**小试身手,扬长而去** · · · · · · · · · · · · · · · · · · · 244
Access——**墨菲与高尔夫球** · 245
Acclaim——**体育健将** · 246
Accolade——**追求名牌** · 247
Activision——**激流勇进** · 247

ASC Games——一岁半的新生代 · 248
Acelon Hill——战略世界的开路先锋 · · · · · · · · · · · · · · · · · · · 249
Beam Software——南半球的游戏新力量 · · · · · · · · · · · · · · · · · 249
Bethesda Softworks——从体育游戏到角色扮演 · · · · · · · · · · · · · · · 250
Blizzard Entertainment——精品迭出 · · · · · · · · · · · · · · · · · · · 251
Blue Byte——可爱的小工人 · 252
Bullfrog——上帝的创造者 · 253
Cyberdream——恐怖、惊栗、灰暗 · 254
Cryo——艺术与娱乐的完美结合 · 255
DID——不寻常的半家游戏公司 · 255
Dreamworks Interactive——又一个卢卡斯 · · · · · · · · · · · · · · · · · 256
EA——业界大家 · 257
EA Sports——运动迷们的偶像 · 258
Eidos Interactive——新来的挑战 · 259
Emipre——野心勃勃 · 260
Epic——业界新秀 · 260
GT Interactive——代理之王 · 261
id Software——神话的缔造者 · 262
Infogrames——固步自封 · 263
Interactive Magic——疯狂比尔的东山再起 · · · · · · · · · · · · · · · · 263
Interplay——十项全能 · 264
Jane's Combat Simulations——军事新贵 · · · · · · · · · · · · · · · · · 265
KOEI——三国类游戏的大本营 · 266
Lucas Arts——影坛巨擘的另一面 · 267
Maxis——寓教于乐的典范 · 268
Microprose——趴下的巨人 · 269
Microsoft Games——比尔,盖兹玩游戏了! · · · · · · · · · · · · · · · · 270
Novalogic——军事模拟的长老 · 271
Ocean Electronics——技术前卫 · 272
Origin——我们创造世界 · 272
Psygnosis——再创经典 · 274
Red Orb——Broderbund Software 的传灯人 · · · · · · · · · · · · · · · · 275
Sierra——高品质的代名词 · 276
Sir-Tech——角色扮演的开山祖师 · 277
Spectrum Holobyte——模拟飞行巨星 · · · · · · · · · · · · · · · · · · · 278
Strategic Simulations Inc. SSI——战争之王与金盒子 · · · · · · · · · · · · 279
Trilobyte——风光一时 · 280
Ubi Soft——寓教于乐 · 281
Virgin——枝繁叶茂 · 282
Westwood——永远的潮流开创者 · 283
大宇资讯公司——大力发扬民族风格 · · · · · · · · · · · · · · · · · · · 284
第三波——冲击游戏业界的新浪潮 · 285
智冠科技股份有限公司——中国游戏产业的先行军 · · · · · · · · · · · · · 286

第十四章 屏幕背后的故事 · 287
模拟巨匠——威尔·威格特 · 287
永远的俄罗斯方块——艾力克斯西·帕契诺夫· · · · · · · · · · · · 289
创造世界的理查德·盖瑞特 · 292
“银河飞将”的统帅——克里斯·罗伯特 · · · · · · · · · · · · · · 294
策略游戏大师——席德·梅尔 · · · · · · · · · · · · · · · · · · · 296
角色扮演类游戏的文学奠基人——托尔金 · · · · · · · · · · · · · · 298

第十五章 奖项与评奖机构 · 301
1996 年 GameSpot 最佳、最差奖 · · · · · · · · · · · · · · · · · 301
黑色游戏大奖 · 305
美国 E3 产品大奖赛 · 306
年度明星大奖 · 310
共享软件奖 · 312
美国第三届 MURPHY 奖 · 313

附录:索引·资料

附录 1:游戏软件索引 · 315
附录 2:全球电脑游戏公司一览表 · · · · · · · · · · · · · · · · · 328
附录 3:三部经典策略类游戏结构图 · · · · · · · · · · · · · · · · 346

第一章

游心雕龙——电脑游戏散论

类型——分析电脑游戏的基本方法

电脑游戏的类型划分

电脑游戏作为一种充满了人类丰富想象力的娱乐活动，它在电脑技术的支持之下，在题材处理、表现形式等方面的探索已持之经年，发展至今形成了一整套对电脑游戏作品进行类型化界定的分类方法。

目前，对电脑游戏作品的类型划分大体如下：

●基本类型：具有明显基本特征的游戏模式。基本类型包括动作类、角色扮演类、策略类、冒险类、体育类、模拟类、桌面类。

●亚类型：即基本类型还可细致区分的类型。比如策略类按题材划分有战争类、历史模拟类、商业类；动作类可分为3D(3D即立体。下文的2D指平面)格斗动作和卷轴动作。事实上，在亚类型之下根据某一游戏元素的处理方式还可以作进一步的区分。比如在战争类游戏中，依照模拟游戏时间的处理方式不同可以将其分为即时制和回合制。再比如，在动作类游戏中，可以依照游戏空间表现形式可分为2D动作和3D动作。

●复合类型：即由基本类型相互融合所形成的一种游戏模式。比如动作类与角色扮演类融合可以形成动作角色扮演类，角色扮演类与策略类相互融合，既可以形成角色化策略类也可以形成策略化角色扮演类。

从复合类型的游戏中人们不难发观，动作类是基本的类型中最基本的类型。它之所以被界定为“最”，原因不仅限于动作类游戏开发时间早、数量多、流传广这些表面的现象，更重要的是动作类与其他类型具有较强的融合能力。所谓的动作类是指游戏中的角色被玩者即时控制，因而在早期一些国外游戏杂志常常将其称之为即时动作，只是到后来，“即时”两字被省略掉了。因此，上面提到的动作角色扮演类(该复合型是日本人

■基本类型交叉表

	动作类	角色类	策略类	冒险类	体育类	模拟类	桌面类
动作类				冒险化动作类			
角色类	动作化角色类		策略化角色类				
策略类	动作化策略类	角色化策略类					
冒险类	动作化冒险类						
体育类			策略化体育类				
模拟类							
桌面类	动作化桌面类						

创造的）可以理解为即时化角色扮演类。而对于即时制的战争类游戏，也可反过来讲是战争类游戏的动作化。另外，将动作因素融合在拼图游戏里，便产生了像《俄罗斯方块》这样的动作型拼图游戏。事实上，体育类游戏就其根本是一种对各类体育动作形式的真实模拟，将它们视为动作类并非指鹿为马，只是在人类的现实经验中，体育运动是自成一统被加以界定，故而相沿成习罢了。

值得说明的是，由于电脑游戏是舶来品，更具体而言，电脑游戏发明于美国，发达于美国，也盛极在美国，因此，有关对电脑游戏的分类方法的标准基本上是由美国人厘定的。

从上述的分类情况不难看出，有的分类标准是依照形式特征为依据，如角色扮演类、策略类便是如此，这是因为它们在电脑问世之前的图版阶段便有了相当明确的游戏规则。而有的分类标准则是以内容来划分的，如体育类游戏。对电脑游戏进行分门别类的划分尽管没有严格的统一标准，但基本上是游戏历史积淀下来的约定俗成。但是这种约定俗成的分类方法无论从归纳思维的理性概括来讲，还是就其启发创作思路与规范消费行为而言，都是具有可圈可点的认知价值的。

电脑游戏的类型划分作为多年来游戏文化长期积累的结果，它一方面体现了电脑游戏的丰富而多样化的格局，另一方面也体现了电脑游戏自身的创作与欣赏的规律——电脑游戏的语法结构——互动性的语法结构。然而，分类方法也并非是一成不变的金科玉律，作为经验事物的总结，它无法约束创作者的想象力。实际上，在游戏市场上常常会出现一些让人无从界定的游戏，比如日本在90年代初就曾出现了互动音乐小说的这种十分奇特的作品；再比如说，国外有位医生发明了一种用人的情绪来控制的电脑游戏，目的是为了缓解患者的紧张的情绪。在这种现象的背后，至少说明了两个问题，一是分类方法对应的是业已存在的游戏软件，它只面对过去；二是人们对电脑游戏的形式探索到目前为止仍属于活跃期，电脑游戏的进化与电脑技术的发展是相辅相成的。

游戏的四分类法——意识与规则

分类作为研究世间万物的一种方法，是人类归纳性思维的具体表现。而在对电脑游戏的认知过程中，分类方法的运用更为明显。

然而，分类方法是以分类标准为前提的。换言之，有多少种分类标准就有多少种分类方法。因此，从这个意义上来说，电脑游戏的分门别类便不应仅囿于一种分类标准。雷池之外，应该是别有洞天。法国社会学家罗杰·凯约华所提出的游戏四分类法便是这类慧眼识游戏的洞见。他认为，人类古往今来的游戏尽管在形式上千差万别，但按照“意识”和“规则”两项标准来定义，可以将其框定在4种基本类型的认知图景之内。即以“是否调动游戏者的意识”为横轴，以“游戏本

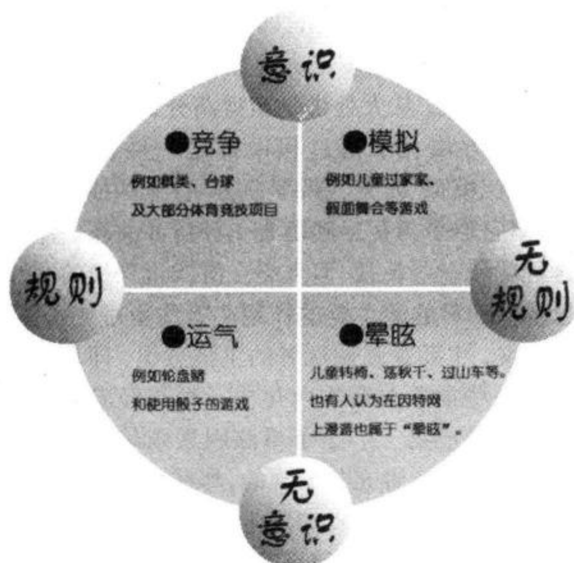


图 1.1 广义游戏的四分类法

身是否具有规则”为纵轴，两轴垂直相交所形成的坐标图就是游戏四分类法具体样式。

●竞争：既有意识也有规则，例如国际象棋、台球及大部分竞技类体育运动等；

●模拟：有意识但无规则，例如儿童过家家、假面舞会等游戏；

●运气：有规则但不能反映意识，例如轮盘赌等使用骰子的游戏；

●晕眩：既无意识也无规则，例如儿童转椅或荡秋千，现代游乐场的过山车等。此外，国外有人认为，在因特网上漫游也是一种晕眩类的游戏，因此“冲浪”的比喻尤见贴切。

凯约华的游戏四分类法在日本游戏业界受到了充分的重视，日本的 NAMCO 公司在建设都市型主题公园时，就曾根据上述理论设计了一个取名为“神奇之蛋”的娱乐项目。日本游戏业界评论人士也对游戏四分类法的理论价值给予较高的评价，并认为电脑游戏是凯约华所定义的 4 种类型游戏的集大成者。即在电脑游戏里，具有对抗性的“竞争”是必不可少的；与现实世界保持某种对应关系的“模拟”因素也是随处可见的；而“运气”和“晕眩”因素同样也是电脑游戏不可或缺的游戏要素。在电脑游戏具体表达过程中，4 类游戏浑然一体。或许正是电脑游戏吸纳了国际象棋、台球、儿童过家家、轮盘赌、过山车等所有游戏的精萃，所以才饶有趣味。

值得指出的是，国内一些对游戏较为关注的学人，也似乎体悟到这一点。比如严锋在他的《生活在网络中》曾经这样叩问道：“这是古往今来人类全部游戏形式与游戏本能的一次最集中也是最纯粹意义上的爆发吗？”

解读《命令与征服》与《俄罗斯方块》

《命令与征服》是美国 Westwood 公司在 1995 年推出的一部即时制战争类游戏，该系列作品在全世界的销量曾创下 500 万套之巨，是近几年电脑游戏市场上红透半边天的杰作。

在这里，将《命令与征服》作为一个例证，依照罗杰·凯约华的游戏四分类法来验证一下，电脑游戏是古往今来游戏的集大成者。

首先是有意识无规划的“模拟”因素，在《命令与征服》中，模拟因素比比皆是，游戏者扮演一个战场指挥官，统领各个兵种部队，与敌方展开轮番厮杀。枪声、炮声、与士兵阵亡的哀嚎声交织在一起，模拟出了一幕又一幕的战争画卷。还有俯瞰的视野中那些河流、树木、平原、峡关隘道与那些机械化的各种军旅之师相互映衬，生动地模拟出了多姿多彩的战争场面。

有意识有规则的“竞争”因素在《命令与征服》中各个不同层次间都有所表现。除了战争本身是一场残酷的竞争之外，诸如双方资源的竞争、军事力量的竞争、战略要地 的竞争、乃至于在时间上的竞争，都在一种可视化的场景中淋漓尽致的表现出来。

有规则无意识的“运气”因素也在《命令与征服》中恰如其分的加以运用。比如在地图上会散落许多小箱子，它们就是“运气”的代名词，捡到这些箱子可能会转化成一辆采矿车、一辆坦克，或者是一组士兵，但也有可能是一个炸弹，甚至是让地图变成漆黑一片的一场噩梦。尽管如此，玩家们都会乐此不疲地碰碰运气，尤其是在自己快被对方歼灭时玩者常常希望自己那些落荒而

逃的士兵能够捡到一个可转换成基地车的箱子，以图东山再起。

最后是无意识无规则的“晕眩”因素。基于凯约华把滑雪、登山（非竞技）界定为晕眩类游戏，人们不难理解，所谓的“晕眩”无非是一种刺激人的生存与安全意识的紧张情绪的另外一种说法，比如恐高心理就是一种最典型的晕眩表现。因此，晕眩游戏所带给玩者的情绪体验便是紧张感和完成感。根据这种认识，《命令与征服》里的“晕眩”因素也是普遍存在的。比如说，当敌方重兵袭来时，玩家会立刻紧张起来，而经过一场恶斗终于打退了敌方的猖狂进攻后，便完成了一个晕眩过程。从紧张到放松，再引起紧张……如此往复的心理情绪变化使晕眩状态呈现了有节奏的律动。

以上的例子虽然是以《命令与征服》为个案，说明了电脑游戏确实包含了广义游戏的四种要素，但这种分析对其他类型的游戏也同样适用。

比如《俄罗斯方块》这个动作型拼图游戏，四种游戏要素也皆有所体现。显而易见，这个游戏的“运气”因素较为突出，即后续的方块是玩家无法预知的。而《俄罗斯方块》的“竞争”因素则较为单纯明快，从大处讲是赢得高分，从小处说则每一个方块在下落过程中都是一种智力的挑战。就“模拟”而言，《俄罗斯方块》显然抽象了一些，但它似乎与瓦工砌墙有一种指涉关系。尽管这种解释有些牵强，但人类在游戏过程中的联想思维活动将起着主要的作用。凯约华对“模拟”的定义，主要是强调玩者的主体意识，即玩者可以将一些抽象的事物内化成一种与经验世界相联系的对应物上。至于晕眩因素则是在这部朴素的游戏中有着充分表现的，那些不断下落的方块会不断的唤起玩者的紧张情绪，而每一次的错落有致的摆放，又会使玩者产生一种成功后的完成感。

仔细的审视每一部电脑游戏，它们必然融入了照罗杰·凯约华所定义的“竞争”、“模拟”、“运气”、“晕眩”这四种游戏因素。从这个意义上来讲，电脑游戏在继承传统游戏的过程中，不仅是一种外在形式的表面化东西，更重要的是传递了游戏文明的精要之义。

刺激——从本能化到思维化的演变过程

刺激的膨胀状态

在我们的日常生活中，存在着大量的游戏行为与游戏工具。其中有的游戏可以持之经年，甚至历时几千载仍不见式微之兆，而有的游戏尽管相当的有趣，但却耐不住时间的磨砺而成为明日黄花。两厢比较，道理何在呢？

最简单的说法，游戏似乎还可以归为两类：不会令人厌倦的游戏和会令人厌倦的游戏。前者有围棋、象棋、扑克等，是以人为对象的游戏，玩起来变化无穷。后者有“魔方”、“呼啦圈”等，是以工具为对象，是一种变化有限的游戏。街头巷尾总有人玩着象棋、扑克，并乐此不疲，但绝少有人会对“呼啦圈”之类欲罢不能。它们的区别就在于“变化无限和有限”的差异。

电脑游戏最初被认为是一种会被淘汰的游戏，这是因为它是以工具而非以人为对象。其过程虽然充满了乐趣，可是一旦品尝到成功感后，游戏者们对它的兴趣就会立即锐减。也就是说，电脑游戏被认为是一种一次性的娱乐消费行为。因此在展望电脑游戏的将来时，人们经常会抱着“电脑游戏将会持续到何时”这样一种悲观

的观点。

那么本应被厌弃的电脑游戏何以能够存在20年之久？人为什么能够持久地热衷于电脑游戏？最重要的原因就是，电脑游戏在不断增加刺激方面做得很成功。众所周知，电脑技术的发展用“日新月异”来形容并不为过，而倚重于电脑技术的电脑游戏自然也会“日新月异”地得到改观，并能够不断地产生出新的刺激。可以说，在“刺激膨胀的状态”中，电脑游戏得以生存下来。

刺激的膨胀与范围的扩大并存

为了不使电脑游戏被淘汰，应该加大它的刺激量。这条游戏设计永恒不变的真理，在电脑游戏的萌芽期就已被人们意识到了。例如诞生于1972年的成功游戏《乒乓》，从那时起，游戏设计者们就开始为加大游戏的刺激量而冥思苦想。《乒乓》一炮打响后，接着又出现了球速很快的《超乒乓》、两人用的《双打乒乓》、球拍不仅能够上下而且能够左右移动的《KADORA 乒乓》等等。设计者为了让游戏者满意，在《乒乓》的基础上加上了一些新的花样。当时的游戏设计者们认为，只要能够制造出非常了不起的《乒乓》，就可以获得成功。

可是这些游戏并没有引起轰动。要比《乒乓》的刺激性更强，设计者的这种想法是正确的，但似乎在方法上出现了错误。游戏者需要的不是象“双打”之类微不足道的变化，而是超乎想象的革新。他们追求的不是由游戏的复杂化而得来的刺激，而是更单纯、更强烈的刺激。

人们终于在1976年发现了正确的答案。《打砖块》——一个毁坏障碍的游戏，正是人们孜孜以求的“出色的《乒乓》”。它同样是击球游戏，但需一边计算球的入射角、反射角，一边击球。由此使“网球式的得分游戏”变为“毁坏障碍的游戏”，令游戏者们感到它与《乒乓》迥然不同，因而倍受青睐。

从《乒乓》向《打砖块》的演变过程，确定了游戏设计这一新兴领域的发展方向。正确的游戏设计应该超越增加花样这一形式，给游戏者更加强烈的刺激。也就是说不仅要增加游戏的复杂性，而且必须扩大游戏的范围。

斯蒂夫·沃兹也参加了《打砖块》的开发，他后来发明的苹果电脑震撼了世界。正是这些天才的编程人员通过《打砖块》的制作，使“强烈的刺激”与“广阔的范围”这两个原本对立的要素能够并存于游戏之中。

《乒乓》引起轰动后所涌现出的类《乒乓》现象，在《打砖块》获得成功后再次出现，日美电子游戏界随即又被“毁坏障碍”的仿制品所淹没。其中有“双人型”、“游标可分型”或“多向障碍型”等等，这些全都是“毁坏障碍”类的游戏。当时那些缺少创意的游戏设计者们认为，只要在“毁坏障碍”的基础上增加新的花样，就能使游戏取得成功。

有识之士早已看出，《打砖块》之后新生游戏的命脉并不在于此，众所期待的是比“毁坏障碍”更刺激、更令人投入的游戏。

1978年，由日本TAITO公司推出的《太空侵略者》无疑是在《打砖块》的延长线上取得了突破性进展的佳作。它不同于以往的“打球”游戏，而采用“子弹射击”的形式，受到当时游戏者们的青睐。

为了能够超越“毁坏障碍”这一形式，《太空侵略者》凝结着以下苦心：将静止的障碍转变成入侵的外星人，将利用球的弹跳进行攻击的方式转变为用子弹射击。

也就是说，一方面使敌人变强大（敌人逐渐逼近对游戏者不利）；另一方面给游戏者充分的自由（无论何时都可以射出子弹，对游戏者有利）。这种保持攻守平衡，增加游戏难度的方案体现了《太空侵略者》游戏设计的出色的表现技巧。

该游戏在日本引起轰动后，街上甚至出现了据此命名的饮食店——“外星人茶屋”之类。此外，由于《太空侵略者》的火爆而造成硬币急剧短缺，还留下了“日本银行100元硬币的投放量超平时的4倍”等传闻。《太空侵略者》以其完美的设计占领了巨大的市场，并成为游戏史上的成功范例。

角色扮演游戏(RPG)的出现

从得分游戏《乒乓》到毁坏障碍的游戏《打砖块》,再进一步到迎击侵略者的射击游戏《太空侵略者》,电脑游戏通过增强它的刺激量,抓住了游戏者们的心。仅此便足以让人迷醉其中了,然而电脑游戏还通过其他的设计技巧使其魅力倍增。

电脑游戏不仅在刺激的量上,而且在刺激的质上发生不断的变化。

在《乒乓》、《打砖块》、《太空侵略者》之后,出现了与它们趣味迥异的游戏,诸如角色扮演类游戏。它们能够给予游戏者一种恰如"阅读故事"的知识性刺激。

像《太空侵略者》及 1974 年由日本 NAMCO 公司设计的《小蜜蜂》等这些以打击敌人为主题的游戏,尤其能够刺激人的本能意识。如果用通俗的语言表达,就是"因遭到敌人袭击而感到恐慌"、"因为恐慌而发起攻击"、"攻击一旦成功便会大舒一口气,并由此感到非常痛快",之后循环往复。也就是说,为了不使虚构的自己死亡,游戏者会激发出人的生存本能进行战斗。《吃豆》是逃跑本能的游戏。《街霸》系列是格斗本能的游戏。电脑游戏在产生初期,自然以刺激人的这些原始本能为制作宗旨。但从 70 年代中期到 80 年代,电脑游戏并不仅仅局限于"本能游戏"所厘定的界限,出现了诸如"角色扮演游戏"这一类能够铺叙情节、丰富知识的游戏。

电脑游戏在增加刺激量的同时,也能够给予知识性的刺激,这无疑扩大了游戏的范围。因此,人们更加沉迷于电脑游戏了。

世界上最早的角色扮演游戏是《游侠》,它是由加利福尼亚大学伯克利分校的学生们于 1975 年开发的。但比这更重要的是,它也是世界上最早的为满足人们的求知欲望而开发的游戏。

普尔·D·马克林的三重脑模型

按照进化论的观点,人类是由类人猿进化而来。在这漫长的进化过程中,人类的大脑进化是整个进化过程中最重要的一个环节,这正如普尔·D·马克林所言:"人类的大脑之所以是人类的,是由于大脑皮质发达的结果。"但是人类大脑的进化并不是不留痕迹地将过去的脑结构完全进化掉,他继之言道:"在人类的大脑中,还并存着爬虫类脑和低等哺乳动物类脑。也正是此中缘由,人类经常会因为理智与本能之间的矛盾而烦恼。"作为一位研究大脑生理结构的学者,马克林曾有如下感慨:"人类的大脑是上帝的失败作品。"

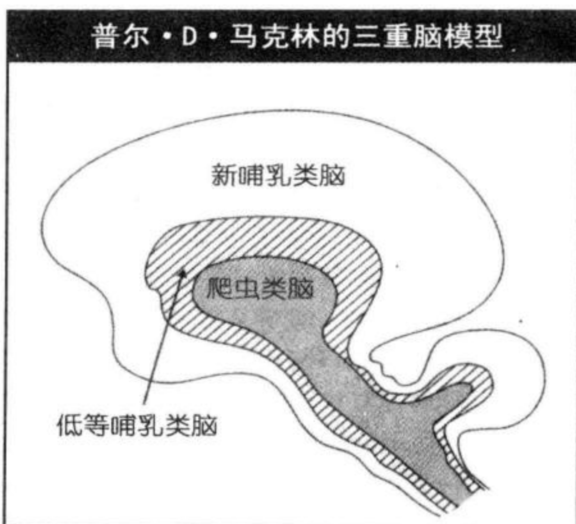


图 1.2 普尔·D·马克林的三重脑模型示意图

按照马克林的三重脑模型的观点,人类的大脑可以作如下的 3 层结构区分:

- 爬虫类脑,掌握睡眠、饮食、性等基本的生命活动,别名鳄鱼脑;
- 低等哺乳类脑,主要是为防御外敌、保护自身并处理由视觉、听觉、嗅觉捕捉到的信息,别名马脑;
- 新哺乳类脑,专司理性思考,别名人脑。

初期的电脑游戏主要刺激游戏者的低等哺乳类脑。遭到敌人袭击就会感到恐慌,消灭了敌人就会感到痛快。游戏者这样的情感波动,正是通过视觉刺激人的生存本能而产生的。美国电子游戏之父诺兰·布什纳尔曾这样指示其属下的编程人员:"给我制作一个即使喝醉了也能玩的游戏。"他的这番话无疑是对早期本能化游戏最

贴切的诠释。

从70年代后半期起，电脑游戏开始吸收不同游戏的性质，套用马克林的三重脑模型来说就能够刺激新哺乳类脑的东西，如阅读故事、合乎逻辑地解答问题，将自己换成虚构的人物等。具体地说，随着角色扮演游戏、冒险游戏、模拟游戏的出现，电脑游戏也从“马脑”的游戏开始向“人脑”的游戏演变。

1975年，加利福尼亚大学巴克莱分校的学生麦克尔·托依等人开发了世界上最早的角色扮演游戏《游侠》，1977年斯坦福大学的多奈尔德·屋兹等人开发了《冒险》这一游戏。现在我们经常把通过选择命令、解开谜题来发展故事的游戏统称为“冒险游戏”。其实，这个词语就来源于《冒险》这一游戏软件。

1978年AH公司发售的《坦克战术》可以说是第一个“模拟战争游戏”。

从《乒乓》到《打砖块》再到《太空侵略者》，不仅给予游戏者的刺激量在逐渐增加，而且游戏设计的题材也愈加宽广。只要拥有一台个人电脑，就能以参与的形式来阅读幻想故事，或者体验一下军队指挥官的感受，如此浪漫且能实现梦想的体验，确实是很美妙的。

个人电脑的诞生，使电脑游戏从生存本能的世界中解脱出来，而且电脑游戏有时还是一种能够让人感动的艺术。因《命令与征服》而激动，为《仙剑奇侠传》而流泪，这与观看文学或影视作品的感觉相似，是一种充实的体验。

不可否认的是，刺激人的本能意识的游戏样式仍然存在，它们吸引人的地方并非是理性和智能趣味使然。也因此，电脑游戏所掺杂着这种非理性因素便成了部分人批判和抵制的口实。

互动——电脑游戏的本质特征

纸张与神灵

“电脑以前只不过是纸的代用品，而现在快成万能的神了。”这虽是戏言，却揭示了当今数字化时代的特点。

电脑一开始只是稿纸、画板、记事簿等物品的替代物，但是，随着信息技术的发展，电脑已经可以代替电话、电视等的大部分功能。有人称这样的现象是“电脑传媒时代”。而媒介这个词来源于“神的信使”之意。

电脑在游戏业界又起到什么作用呢？如果单纯把它看作游戏的娱乐载体及信息传播工具，那不免有失偏颇。

角色扮演游戏被称为“玩家自己编演的故事”是有道理的。有的电视剧会出现观众自选情节，接下来出现不同的结果，但游戏绝不仅仅这样简单。

那么说它神通广大究竟指的是什么呢？在《模拟城市2000》这款游戏中，给我们展现了一个复杂的世界，各种因果关系及规律交织在一起，玩家可以从“造物者”的角度去规划市区、铺设道路，改造世界。这种感觉恐怕只有玩家自己才能体会到。电脑游戏就是把众多的情节故事组织起来的有机整体。

故事是通过想象再创造出来的。电脑就像是一个把大千世界都包容进去的魔瓶，神通广大、法力无边，所以电脑，更准确一些是玩家，也就成为了特殊意义上的神。因此，在电脑游戏中，“故事”这个概念恐怕就不单纯是从前的含义了。

自律与他律

80年代后半期，无论是以个人电脑为游戏平台还是在家用电脑游戏机上，日美游戏软件市

场曾相继涌现了一批可圈可点的冒险类游戏佳作，它们与动作类游戏比肩而立，构成了一幅别致的游戏风景线。

在这些早期的冒险类游戏作品中，最有代表性的故事情节通常是一宗扑朔迷离的刑侦案例：玩者作为一名探员，将进行一系列探案调查事宜。诸如现场取证，同证人谈话，查阅被害人的一些背景材料，以及进一步同与被害人有关系的人进行查访等。通过这一系列的例行公事，探员大都能找到一些蛛丝马迹，继之还要发挥玩者的判断力和逻辑推理能力，一步一步地揭示整个案件的真相。

然而在国外，冒险类游戏的热潮很快就冷却下来，取而代之的是角色扮演类游戏的崛起。所以有人将冒险类游戏看作角色扮演类的过渡型。

进入90年代，随着松下、世嘉、索尼公司纷纷推出3DO、SS、PS等32位游戏机，也随着光盘驱动器成为个人电脑的标准配置，冒险类游戏又重现生机。借助于光盘存储海量信息的优势，也借助于图像技术的卓越进步，重返游戏市场的冒险游戏以脱胎换骨的品貌令世人为之一震。在这一时期，较有影响的冒险类游戏有《D之食卓》、《神秘岛》、《杀人月》等多部作品。它们在市场上的成功，不仅预示着冒险类游戏有着柳暗花明的发展前景，同时也体现了电脑游戏对互动性叙事结构的探索充满了艺术家的激情。

其实，叙事性不仅存在于冒险类游戏之中，它还广泛存在于其它一些游戏类型之中。如果我们用故事情节作为一项划分标准，电脑游戏还可以作如下的分类。

●故事情节他律型游戏

●故事情节自律型游戏

●故事情节不在型游戏

与故事他律型相对应的游戏多半属于冒险类。即这一类型游戏的故事情节是预先设定好的。它旨在提供这样一个故事的解读过程。在这个过程中，玩者不是故事的创造者，恰恰相反，玩者要受到故事情节的束缚，并在既定的故事框架内沿着正确的线索去打开一扇扇“阅读”之门。冒险类游戏在创作实践过程中，更多的借鉴传统的叙事艺术中能够激发读者智力活动的相关表现样式，诸如推理小说、悬念或恐怖电影等。

与故事自律型相对应的游戏大多为策略类游戏，其中还包括一部分角色扮演类游戏。在故事自律型游戏中，由于具有开放型的结构，因而赋予了玩者较大的选择空间。玩者在推进游戏的发展过程中，也是创编了一个故事的过程。即玩者是故事的创造者。

与故事不在型相对应的游戏有动作类和拼图类；也许有人会说动作类也是有故事的，但那仅仅是一种把玩者从A地引领到B地的借口而已。这类游戏主要是锻炼人的反应能力，因而又称本能化游戏。它取悦于玩者的是感官上的刺激。

不管是故事的自律也好，他律也罢，这种叙事意义上的界定对电脑游戏而言都是相对的。他律中有自律，自律中也有他律，电脑游戏正是通过上述3种类型的不断融合的过程中向前发展的。

远足与自由

他律与自律并不仅仅局限与电脑游戏的故事层面上，这个具有二律背反意义的命题事实上触及到了电脑游戏最基本的特征——互动性。

互动性有许多别名，诸如交互性、双方向性、参与性。它们指涉的意思是同一的。它也是电脑得宠天下的最基本的特征——人机对话。而他律与自律则是对这一本质特征的进一步诠释。也因此，研究电脑游戏的他律与自律问题是带有普遍意义的。这将有助于人们对电脑游戏互动性问题作出更进一步的解释与说明。

在日本，游戏迷常常把角色扮演类游戏中那些自律化程度较高的游戏称之为自由型，而把他律性较强的游戏称之远足型。自律与自由是两个近义词，贯通的领会不会有什么歧义。而远足的概念多少让人费解，这是不是由于故事的强制性因素较多，使游戏中的角色沿着固定的情节线索在万水千山只等闲的游戏世界里走南闯北而成

了跑道先生呢?姑且作这种解释吧。

1985年日本一家公司曾推出了一部叫《Xanadv》的角色扮演游戏,在当时它的销售量创下了日本国产角色扮演游戏破记录的40万套。该游戏便是一部自由度很高的角色扮演游戏。它的故事情节设定除了要打倒大魔王之外几乎没有其它剧情。

继《Xanadv》之后,由日本的Enix公司在1986年推出的《勇者斗恶龙》则被始称为远足型角色扮演游戏。在游戏中,玩家所扮演的角色会接受有故事情节限定的各类委托去完成一系列的任务,在万水千山总是情的一次次远征中去历炼筋骨。《勇者斗恶龙》由于情节设计十分出色,同样也使它取得了巨大的成功。

其实,早在电脑角色扮演类游戏的创生期,在如何处理故事情节的问题上便形成了两种不同的风格。80年代初,由美国Sir-tech公司推出的《巫术》不但是第一部商品化的角色扮演类游戏,它还开故事自律型之先河。其系列化的作品不断加以完善,也使它具有典范的意义。在美国和日本,《巫术》系列有着较大的影响。也是在80年代初,由美国Origin公司设计的《创世纪》则可以被认定是故事他律型的开埠之举。这部游戏后来也被系列化,其影响力要比《巫术》系列大得多。事实上,日本最著名的两个角色扮演类游戏系列——《勇者斗恶龙》和《最终幻想》都在不同程度上借鉴了《创世纪》系列的表现形式。这也算作影响的一种佐证吧。然而从某种意义上来说,《巫术》系列更能体现出图版角色扮演类游戏的内在品质——在游戏过程的自律化过程中去激发玩者无尽的想象力。在日本,一些狂热的《巫术》迷还把这些想象升发开来,创作了许多以《巫术》为素材的幻想小说。这也算是影响后的收获吧。此外,像《暗黑破坏神》这类当红之作,它的光彩照人之处更带有《巫术》的余韵。

角色扮演游戏在创造实践中总是要受到自律与他律的共同影响的。完全自律的游戏是不存在的,完全他律的游戏则不是游戏了。自律与他律是矛盾的两个方面,共同存在、相互依赖、相互制约。换言之,不论是远足型还是自由型,它们都有其引人胜之处。游戏的品质不是由样式所决定的,而是由游戏设计者的水平所决定的。具体到每一个角色扮演类游戏,它们都将在自律与他律的限定之下,在左右摇摆中不断地完善自己。

回合制与即时制

在策略类游戏中,以战争为题材的游戏在90年代最为引人注目的现象是从回合制到即时制的变化。

战争游戏有着久远的历史。作为棋类游戏的



图1.3 即时战略游戏的代表作——《命令与征服》

典范作品,不论围棋也好,象棋也罢,它们都脱胎于人类经验世界的金戈铁马之争,并以伐谋之术的丰厚文化意味垂范万代,令人仰止。

游戏文明作为人类文明的天然组成部分,随着斗转星移,已是换了人间。

从大象无形的围棋到具象化的象棋,从本世纪50年代在美国兴起的图版战争游戏到电脑屏幕的烽火连天,军事纵横家们的精谋妙算发展至今,已经虚拟到了无以复加的境地。

从这个清晰的发展线索人们不难看出,张扬兵法之道的战争游戏在历史长河的激流中已经从一个极端走向了另一个极端——从抽象走向了具象。然而在这悠悠千载的回眸之中,人们同样会发现,你来我往的回合制长期以来一直居统治地位,这即使在电脑战争游戏大行其道的本世纪80年代中期也未有改观。

回合制作为一种游戏规则,主要体现的是公平性原则。而自战争游戏以图版形式出现以后,

回合制被赋予了更为确切的含义——模拟时间。每一个回合代表一个人为约定的时间单位。显而易见,将时间进行压缩的分段处理的回合制在对垒双方都是人的情况下是一种必然的选择,也是唯一的选择。而在人机环境中(包括联网),这种选择就不是华山一条道了。因为电脑不仅可以模拟真实的空间场景,它还可以模拟出真实的时间。

即时制的英文是 Real - time,将其译为中文就是真实时间。

将战争游戏电脑化肇起于 1976 年。一位叫华特·伯莱特的美国人用 Fortran 语言编写了一部运行在大型机上的游戏——《银河帝国大决战》。该战争游戏属于回合制,尔后战争游戏开始渐次增多,并实现了商品化的改造。

1984 年,一位依斯拉·西德兰的美国大学生开始着手设计名为《全球军事模拟系统》的战争游戏。设计工作历时 3 载,终于在 1987 年脱颖而出,其销售量攀升到 10 万套之巨。《全球军事模拟》值得圈点之处是在于它在时间模拟方面采用了半即时制,为战争游戏由回合制向即时制的蜕变迈出了重要的第一步。

进入 90 年代,个人电脑的信息处理能力得到了显著的提高。这种变化为战争游戏完全即时化提供了良好的硬件基础。1993 年,由美国 Westwood 小组设计的《沙丘魔堡Ⅱ》作为一部完全即时化的游戏终于浮现在世人的面前,其标杆的意义是不言而喻的。特别是在 90 年代中期,战争游戏即时化成为一种势不可挡的潮流,其中最具代表性的作品有 Westwood 公司出品的《命令与征服》系列和 Blizzard 公司的《魔兽争霸》系列。

从互动性的角度而言,回合制是一种时间模拟的他律化表达,而即时制则是一种时间模拟的自律化。即玩者在整个游戏过程中,可以在任一时刻对任何一个战斗单位或战斗单位编组即时下达各种操作命令。即时制与回合制的显著区别还体现在战斗单位的编组方面。在回合制中,战斗编组是给定的——他律化;而在即时制中,编组单位是任意的——自律化。此外,在即时制中,时间自始至终是处在连续的流动之中,这使玩者对战况的判断掺杂了更多的感性因素。正是基于上述这些特点,即时制的战争游戏对抗性表现效果更为激烈。战术组合与打法更加灵活多变。

游戏文明论

古典游戏理论简介

游戏是先于人类的。许多学者在关注游戏时发现,在自然界哺乳类动物里存在着大量的游戏行为。也因此,这些学者凭着他们的法眼穿越时空去遥想人类的蒙昧时期,也应是如小猫玩线团般的会有各种游戏行为的发生。

尽管游戏的历史是久远悠长的,但人类把它作为一种理论研究的对象却是在近代才开始的事。德国诗人和剧作家席勒在研究艺术起源的问题上曾以“艺术起源于游戏”的大胆一说而语惊四海。他认为:人类在现实生活中要受到精神与物质的双重束缚,在这两种束缚中常常失去了理想和自由。人们就设法利用剩余的精神创造一个自由的世界,这个自由的世界就是游戏。席勒还认为,这种创造性的活动,产生于人类的本能。也因此,席勒上述观点被概括为本能说。作为一位德国戏剧理论家,席勒还有一句话被后人传诵:“只有当人充分是人的时候,他才游戏;只有当人游戏的时候,他才完全是人。”能有如此情怀去善待游戏并把游戏推举到如此境界,并昭告天下游戏与自由同义,这显然也与他的“本能说”一脉相承。

继席勒的“本能说”之后,英国哲学家赫伯特

·斯宾塞又提出了“剩余能量说”，即对“本能说”作了进一步的补充。斯宾塞认为，人类在完成了维持和延续生命的主要使命之后，尚有剩余的精力存在，这种剩余的精力的发泄，就是游戏。斯宾塞同时指出：游戏没有功利目的。作为一位哲学家，斯宾塞“同时指出”的言外之意不仅仅是把功利作为界定游戏的一种尺度，更强调人类在游戏活动中自我意识的主要作用。即游戏活动是以人的内在需求为基础的，游戏过程本身就是游戏的根本目的。



图 1.4 《游戏的人》封面

尔后，德国生物学家谷鲁斯在继承了上述假说的基础上又修正了上述观点。他认为，游戏并不是没有目的的活动，游戏并非与实用生活没有关联。游戏是为了将来面临生活的一种准备活动。这位生物学家为了使他的理论更有根据，便列举了一些游戏现象来加以明示。比如小猫抓线团是在练习捕鼠；小女孩给布娃娃喂饭是在练习将来做母亲；男孩子在一起作打仗游戏则是在练习战斗。谷鲁斯的游戏理论又被称其为“练习理论”。

除了上述三种古典游戏理论之外，以精神分析而闻名的弗洛伊德所提出的游戏理论也很著名。他认为：游戏是被压抑欲望的一种替代行为。因此，弗氏的观点又称其为“渲泄理论”。

显然，无论是席勒的本能说还是弗氏的渲泄说，都不可能是人类对游戏本质认识的终极结论。但他们在各个不同的历史时期，从不同的角度，在不同层面上阐述了对游戏本质的认识，提出了各自的观点，这对后人的启发意义是不言而喻的。

特别值得介绍的是，由荷兰学者约翰·赫伊津哈在 1938 年发表的《游戏的人》作为一部当代最重要的游戏理论专著，值得人们垂注。作为一名文化史学家和语言学家，赫氏关注游戏的热情是异乎寻常的。在这部堪称游戏圣经的经典之中，突出强调了游戏作为自我意识活动的重要性，这与德国诗人席勒在前面提及的那句名言有一脉相承的地方，但赫伊津哈对待游戏的态度似乎比席勒走得更远，他在书中试图用满腹经论的学识来证明“文化是以游戏方式产生的，文化从一开始就是游戏着的。”在这位荷兰学者眼里，艺术、哲学、战争、法律等人类一切文化活动原来都是一种游戏文明的发生和发展。也因此，赫伊津哈鲜明的学术观点是“游戏是历史的原动力”。然而他对游戏文明的产业化、商业化却秉持一种严厉的批判态度。

需要要向读者交待的是，前面提到的法国学者罗杰·凯约华便是赫伊津哈游戏思想的继承者。国外游戏业界有识之士认为，赫伊津哈的《游戏的人》尤其需要业内人士认真拜读，为游戏产业的变革之路提供理论意义上的指南。

人为何热衷于游戏

近年来针对电脑游戏的议论非常活跃。但明显有遗漏的部分，即“人为何热衷于游戏”这一基本问题。

游戏厂商的市场预测通常是根据周详的调查数据进行分析，但他们忽略了“人为何热衷于游戏”——洞察用户心理这一重要部分。无论怎样五花八门的商品，只要它具有趣味性便可能畅销。最基本的一点是：能够吸引人的就能够获得胜利。可以说这是游戏的商业精髓。

探讨“人为何热衷于游戏”的问题，能够触及游戏这一神秘商品的本质。那么什么是电脑游戏的本质呢？

是“娱乐”。最近诸如“游戏是艺术”之类将电脑游戏高尚化的呼声甚高。但不容忽视的是，这些原本拥护电脑游戏的意见，实际上却对电脑游戏的发展产生了不利影响。片面强调其艺术性——清晰的影像、动听的音乐、绝妙的语言等等，而玩起来却索然无味，这样的游戏不是很多吗？

最初人们抨击电脑游戏“对社会造成不良影响”、“对青少年身心健康有害”等等，还有人将它轻视为“充其量不过是小孩的玩具而已”。正是作为这些观点的异议，一些人士提出了“游戏是艺术”的主张。

这种异议初衷固好，但不无多余之嫌，因为电脑游戏终归是一种娱乐工具。人们在想娱乐的时候购买游戏，然后花时间去玩。世界上所有的电脑游戏都应该是为供人们娱乐而存在的，因此，电脑游戏的拥护论者原本是否应该说“游戏是娱乐的艺术”呢？

对电脑游戏来说尤为不幸的是人们在讨论其存在的意义时，并没有将“娱乐”与“艺术”放在同样的位置，而是将两者对立。

电脑游戏是为“娱乐”而存在的，人之所以热衷于游戏就是因为被“娱乐”所俘虏的缘故。

电脑游戏的本质是模拟现实

互动性作为电脑游戏的一个基本特征，已是广为人知。它所指涉的关系是电脑游戏与玩家之间的关系。如果把电脑游戏与现实世界作为一种指涉关系，那么，电脑游戏的另一个“基本”又是什么？答曰：模拟现实。

50年代，计算机尚处于萌芽期，英国科学家图灵便以他的著名的“图灵检验”为计算机的发展前景而高瞻远瞩了一番，其英豪巨眼的见识虽朴素却深邃、通俗地昭示了计算机的本质特征——模拟人类的思维。

伴随着日新月异的50年，机器也算计了人类思维50年。尽管人类的思维仍是高深莫测，但计算机模拟思维的能力也是成绩斐然。而在这斐然之中，电脑游戏秉持着电脑模拟技术卓尔不凡地模拟出了一番通俗的盛景。在人机对话的找乐过程中，让玩家觉得电脑那厮也狡猾得宛如真人一般。

电脑设备本身就是实现“假想化”技术的结晶，它可以把现实世界的影像和声音进行数字化分解，人为构成一个虚拟世界。所以，任何电脑游戏就其根本是模拟技术的应用。

如果说目前的电脑游戏具有一定的水平的话；那么在达到这种模拟效果之前，游戏设计人员则走了相当长的一段探索之路。比如在模拟物体运动的过程中，人体的运动模拟始终是游戏关注的焦点。从《吃豆》的符号化到《超级马里奥》的卡通化，从《阿拉丁》的二维人物描摹到《VR战士》的立体影像，都是这类模拟效果的历时性积淀。又如在游戏空间的模拟方面，电脑游戏的探索也是持之经年的。从固定画面到移动画面，从二维到三维，电脑游戏所虚拟的空间效果目前已基本上做到了与人类的视知觉同一。

模拟物体的运动不仅限于人体的动作，还包括汽车、飞机以及多种动物，它在电脑游戏的天地里被分门别类的归纳为动作类、赛车类、模拟飞行类等。

电脑游戏的模拟对象也不仅限于感性的物理世界，还包括了思维世界里的诸多形式，比如说决策思维、推理思维、叙事思维，这些作为现实世界的一个组成部分，都是电脑游戏感兴趣的模拟领域。

在人类的精神世界里，除了上述思维形式可以用计算机模拟技术进行描述并用于电脑游戏之外，人类的情感世界的模拟也应是一个值得探索的领域，因为它是现实世界不可或缺的重要组成部分。

现实世界是复杂的、多样的、广阔无垠的。千百年来的科学历程使人们能够用简洁的科学语言去描述它、理解它，进而能动地去掌握它。而电脑模拟技术则可以让人们用更为感性的具象表达去诠释科学的神明，更通俗的理解我们周围的世界。出于愉悦身心的休闲目的，电脑游戏的模拟范畴在电脑模拟技术的支持下将会不断拓展自己的领地，从物理世界的模拟到思维世界的模拟，最后是人类的情感世界的模拟。

文法改革

不变的文法

游戏软件不断向更高更新的方向发展，这就对硬件提出了更高的要求。而对于游戏设计者来说就需要观念的更新，但突破口在哪里呢？电脑游戏发展20余年来形成了一套固有模式，这些规矩现在还在沿袭。

不论在哪个观光城市，如果交通系统没有改善的话，那这就是个十分迫切的问题了。现在游戏程序设计者也面临着这样的问题。

一套固有、守旧的模式妨碍了游戏业的发展，但变革需要付出代价，这是每个改革者都会遇到的问题。尽管这样，在创作游戏时也有不拘泥于传统、敢于大胆尝试的作者，他们大多是刚刚开始涉足于这一行业的，这种创新精神十分可贵，但也有人把它看作是“标新立异”的反例。

保守的规则还体现在游戏的许多细微之处，例如画图总是从左向右移动。这可能是人们阅读时习惯于从左往右的缘故。在角色扮演类游戏中最常见到的恐怕就是出现在左上角的命令橱窗，在游戏中几次三番地按命令键使人感到厌烦。这在现在已有所改变。

习惯势力总是令人们沿用以前的方法，新一代游戏在风格上是到了求新求变的时候了。

应时而变的文法

电脑游戏一开始的时候是用一些电脑能够显示的简单符号来表现画面的。因那时电脑还不能处理复杂的图象。游戏制作者只能用抽象的符号来表现世界。

那时的电脑游戏可以说是夸张与抽象的世界。它与漫画有许多相像的地方，它表现出一个并非写实而是经过艺术加工的世界。在这种背景下，电脑游戏形成了以艺术加工为主的特有的表现技法。

但是机器是没有生命的，它不懂得怎样处理会使图画更漂亮，这一切都要人来控制。虽然机器能做出比以前更为出色的东西，但还有待于人们合理地运用。如果一味只用旧的技术势必会影响游戏的效果。有了更先进的技术，新的表现技法便应运而生。

抱着这样的看法，《VR战士》是很典型的。这款游戏是应用3D图形技术制作的格斗游戏。以前的格斗游戏如《街霸》中的瑜迦浮在半空中吐火之类的设计是很夸张的，但在《VR战士》中是模仿真人的动作，而且不单纯是追求逼真的效果，还使用了许多增加趣味性、技巧性的设计。

现在还不能说游戏业界已经完全从用符号表示游戏内容的形式中提升出来，当新表现技巧发展成熟，与新型的软件相适应时，那么方 可称其是新一代的游戏风格。

无限深远的改革

我们再来瞻望一下下一代游戏的蓝图。现在几乎所有电脑游戏都是设计者在头脑中预先设计好，从开始到结束，直到游戏每一处细节、情节也是如此，由设计者固定下来的。玩家只能按照设计好的情节玩下去，很少有选择的余地，也就同小说、电影一样让人难于参与，感受不到自由变化的情趣。

真正引人的游戏不应受到故事情节的限制。纸张和胶片不会带给人们富于变化的游戏，但电脑通过对程序的编排是可以实现的。这样的思维正在不知不觉地被更多的新游戏所采用。

比如有的角色扮演类游戏如《恐惧》，每次都会出现不同的地形，这是由电脑随机生成的。这种技术已被广泛地用于其他游戏中。

近年来颇受瞩目的克隆技术及遗传工程被吸收到游戏题材中。玩者可从游戏中看到人工生命从出现到成长，繁衍下一代，探索生命的奥



图 1.5 《恐惧》采用的随机绘图技术使得这个游戏的变化几至无穷

妙。但目前这种游戏的制作水平还并不能使热衷游戏的发烧友满意。

富于变化，采用自由模式的游戏将拥有广阔的发展空间和市场前景。愿我们在不久的将来可以看到变化丰富，拥有完全自由度的游戏，那将令玩家百玩不厌。

理想的状态是不把完整的情节加入到游戏当中，而是出现一种可随时处理新生情节的生成装置，产生新的游戏程序，它将符合时代的潮流。

游戏无限——可产生无限变化的模拟装置

如果设想一下游戏发展的前景，用一句话说就是："游戏无限。"

"游戏不过如此。"有许多人都抱有这样的观点。电脑硬件虽然取得了长足的进步，但这种想法却限制了软件的更新。许多人总认为游戏仅局限于诸如踏过敌人尸体手持兵器在迷宫中冒险一类的东西。

争得高分、打倒敌人、增长经验在游戏发展的前期是很吸引人的。但随着发展，原来优秀的东西已变得落伍，成为了前进的桎梏，渐渐成为了历史。由于人们对认识的境界不断提高，原本游戏发展的重点已经开始变化。这里的重点指的是电视游戏和电子玩具，而电脑游戏将成为娱乐市场的主力军。

"游戏无限"的一个大方向就是虚拟现实类游戏的发展。欧美的游戏市场的软件情况，对于亚洲地区是个很好的借鉴。

比如飞行模拟类游戏，这在国内并不热门，其最根本的原因是它缺乏游戏性与生存环境。毕竟，翱翔云天对我们大多数人来说还是相当遥远的。仅仅是单纯地操纵飞机，在太空中体会如何去自由飞行就不是那么具有吸引力了。

要熟悉游戏的使用方法，像着陆的练习是需要时间的。一旦掌握技术，游戏也就没什么耐玩之处了。但部分飞行模拟游戏以收集世界各地的风景资料作为背景，体会其中的快感。这种独辟蹊径的作法表现出游戏有无限潜力可以挖掘。

游戏与虚拟现实

虚拟现实就是通过电脑忠实地再现现实中的事物。虚拟现实可以采用的题材非常广泛。比如《AQVAZONE》在电脑上显示一个水缸，是饲养热带鱼的游戏软件，如果没有及时换水或喂食，热带鱼就会像真的一样成群地死去。如呵护得法则缸中生机盎然，以让玩者体会到真正的养鱼之趣。

但代用品并不能真正地取代实物，这是人们的普遍心理。

这类游戏的可玩性是由所模拟实物的可玩性决定的，夸张与抽象化的技巧不受欢迎。而电脑的能力也是有限的，还不能做到以假乱真的程度。

电脑使用图形显示技术，提高了真实感，于是 VR(虚拟现实)便应运而生。发展 VR 技术是虚拟现实游戏很重要的一个方向。

像 F1 赛车手和航天飞行员的体验只有极少数人感受过，通过虚拟现实技术可使普通人都有机会感觉。但 VR 技术却不能说是一种地道的游戏，游戏设计者们要摸索的是游戏与 VR 技术的结合点。

游戏与电影能够融合吗?

游戏发展的一个分支是电影游戏。电影与游戏看上去似乎差不多,但本质截然不同。使二者融合是在一个新领域进行的尝试。

坐在银幕前完全沉浸在电影所营造的氛围中,这是电影特有的魅力。影片中的情节处理、人物塑造及放映的不间断过程完全是由他人决定。这是一种直线式、被动型的结构。

在游戏中,玩家则自主性大得多,是一种非直线、能动型的结构。它的本质是人机对话型的。有故事情节的游戏会让玩家把情感贯穿其中,玩家是不会在画面上出现的真正主人公。

《恐龙埃斯特》在这方面的表现是较为典型的。除了行进间的画面,战斗和竞赛场面都采用了"主观视角",而这在电影中是少见的。而在《天外魔境》中又有许多类似电影的处理技巧。它让人感到玩家并非是主人公,倒像是配角。

如何使玩家拥有主动权,使游戏者在人机对话的环境中取得最后的胜利,是许多游戏设计者的难题。所以电影与游戏间的组合还有许多难题需要解决。

多媒体技术采用主动控制的方式,避免玩者被动地接受。这是在未来发展中必须考虑的。例如人机对话型电视,观众可以选择观看画面的角度,得到全方位的效果。而电视的缺陷正是这点,所以它很有开发的前途。但如果只单纯地应用人机对话技术,未免显得有些苍白。这样渐渐地还是会使人失去兴趣。

主动性与被动性这两方面都有其作用,缺一不可,两者互为依存,互为补充。

电影从前的风格还会保留下去,继续发展。在多媒体时代的今天,电影以其特殊的魅力仍然吸引着观众。

在美国出现的新型剧场,它可由不同的观众选择不同的影片。日本也出现了多功能影院,增强其商品效果。所以,另一方面人机对话式的电影市场潜力也很大。但这其间还存在不少困难。制作经费就是个难题。因为主动式电影的素材由用户自由选择,所以它缺乏通用性,可谓一人一个胃口。

再一点就是存在争论的"分歧型剧情"。就像游戏业界中褒贬不一的《一本道》一样。这种两方面矛盾很明显的剧本体现了主动与被动的关系。能顺利地解决矛盾,使情节流畅,能体会其中的深味也是用户最终的心愿。

借鉴游戏的经验,人机对话式的电影就要在主动与被动之间找到一个最佳的结合点才是解决问题的好办法。

第二章

电脑游戏史前史

西方图版战争游戏的发展历程

战争游戏之父
——约翰·冯·莱斯维茨

早在电子计算机诞生之前1个半世纪，战争游戏即已发明。这位发明人叫约翰·冯·莱斯维茨（Von Reisswitz），是普鲁士近卫部队的一名炮兵中尉。

1811年，普鲁士的宫廷文职战争顾问冯·莱斯维茨公爵把早期棋盘形式的战争游戏，改制成了沙盘形式。他按照1:2372的比例，用胶泥做出地形模型，显示出地形的起伏特征，然后以色彩表现水源、道路、村庄和树林，用小瓷方块表示军队和武器，进行对阵表演。普鲁士国王腓特烈·威廉三世非常喜欢这种形象有趣的战争游戏，将其命名为Kriegsspiel（德文：战争游戏），并下令在波茨坦宫中展开对手之间的比赛表演，专供高级官员和外国贵宾欣赏。1816年俄国大公尼古拉访问波茨坦宫，在看完这种战争游戏表演之后十分兴奋，迅速把它引入克里姆林宫。此后，Kriegsspiel很快传遍了欧洲，成为上层社会娱乐活动的时尚。

俗话说："有其父，必有其子"。冯·莱斯维茨公爵赋予Kriegsspiel以真实地形的概念，不仅对战争游戏走向现实应用产生了重要作用，同时也使他的儿子——约翰·冯·莱斯维茨成了战争游戏的真正发明者。

在父亲的影响和鼓励下，约翰中尉全身心地投入到战争游戏的发明创造当中，并果然修成正果。他把军事经验和时间概念引入战争游戏，使Kriegsspiel形成了一整套基于严格数学计算基础上的模拟体系：1幅地图、代表军队的棋子、2个对阵人、1个裁判、1套概率表和1本详细规则手册。

1816年，约翰·冯·莱斯维茨中尉在斯德丁（Stettin）第二炮兵大队表演了他改进过的这种新型战争游戏，证明它特别适合用来研究营一级的军事行动。于是，他的发明很快在普鲁士陆军

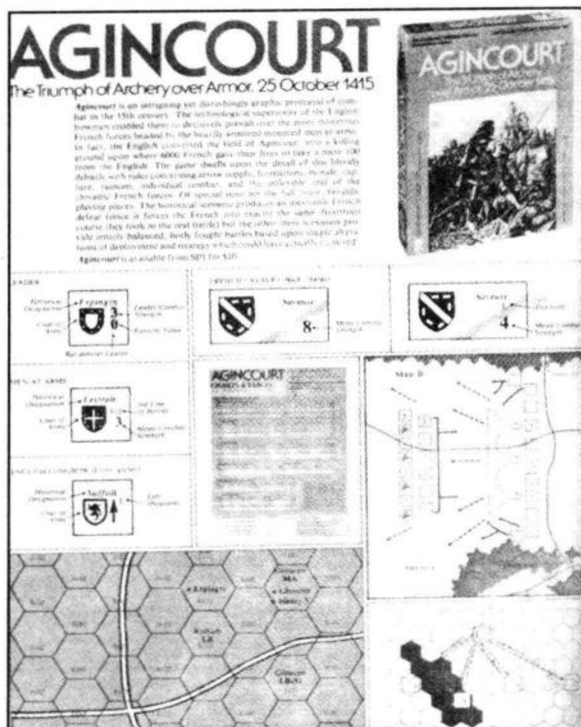


图 2.1 模拟 1415 年中世纪战争的图版战争游戏《Agincourt》

军官中获得广泛支持。

"唷!这不是一种游戏,这是名副其实的作战训练学校!把它推荐给整个军队是我的责任。"1824 年,普鲁士陆军参谋长冯·穆福林(Von Miiffling)将军应下属力劝观看了约翰中尉的表演。当表现在地图上的战斗结束后,他冷漠的面容变成了微笑,热情洋溢地讲了这段话。穆福林将军立即颁发了训令,战争游戏作为军官训练和计划作战的手段,从此有了开端。1824 年,冯·莱斯维茨中尉在柏林出版了他所发明的详细规则书,书名为《用 Kriegsspiel 器械进行军事对抗演习的指南》。用这些规则,可以在画有定位格的数据化地图上进行军事演习。此书发表后,在欧洲军界引起巨大反响。约翰·冯·莱斯维茨中尉因此被许多欧洲君主邀请去作战争游戏表演。1824 年 3 月 6 日,著名的普鲁士军事杂志《军事周刊》(Militair – Wochenblatt)发表了约翰·冯·莱斯维茨中尉的模拟方法并冠以赞扬的评论。50 年后,该杂志再次连续报道了约翰·冯·莱斯维茨父子发明战争游戏的这段历史。

取得如此成就的约翰·冯·莱斯维茨中尉却遭致一些同事的忌妒和打击,他被调往普鲁士一个孤立的边境要塞服役。这种不公正的待遇使约翰·冯·莱斯维茨中尉情绪极度沮丧,1827 年自杀身亡。然而,他发明的战争游戏却并未因此窒息,很快在世界各国发展起来。

19 世纪:冯·凡尔第偷梁换柱——东方人第一次与战争游戏擦肩而过

约翰·冯·莱斯维茨发明的突出贡献是增加了现实性。战争游戏的规则建立在实际作战经验的基础上,地图的采用使对阵者容易确定自己在实际地形中的位置和所处的战斗环境,而不必作更多的判断。但是对现实性的追求,使规则变得十分繁复,以至与实际对阵所需的时间相比,花在学习规则上的时间更多。所以冯·莱斯维茨的战争游戏被称为严格式军事演习。

19 世纪中叶,许多普鲁士军官都企图简化严格式军事演习,均未成功。1866 年的普奥战争和 1870 年的普法战争,成了这种变更的催化剂。1876 年,普鲁士陆军上校冯·凡尔第(Von Verdy du Vernois)更改了严格式军事演习,把它变成一种自由式军事演习。

严格式军事演习按照详细的规则进行,双方均不准偏离。这些规则是为偶然事件制定的。偶然事件的发生不是由演习裁判人员提出,而是通过随机方法抽取:掷骰子,旋转轮盘赌式的轮盘,

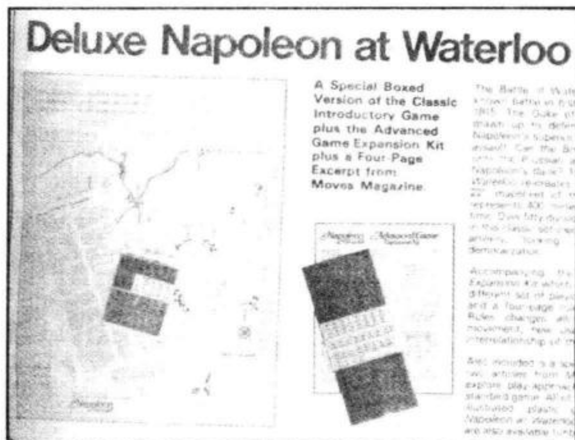


图 2.2 《拿破仑战争》战争游戏规则正文

抽取一张牌，或者掷一枚硬币。战争游戏设计者预先对每一个偶然事件列出所有可能的结果，然后对应结果设计抽取规则。例如舰炮对敌舰射击有两种结果："击中"与"未击中"，这两种结果的抽取规则是：将骰子掷出1,2点表示"击中"，掷出3,4,5,6点，表示"未击中"，这样"击中"结局出现的可能性约占33%，可以模拟一门命中概率为33%的舰炮射击过程。严格式军事演习往往带有厚厚的大本规则，裁判人员必须熟悉这些规则，熟练到能随时对每步行动做出评判，才不致影响对阵过程的正常进行。虽然这种军事演习应用起来比较吃力，记录战局的工作十分繁杂，但由于在每次运行时，规则都提供同一种程序、方法和数据，特别适合用机器来辅助运算，所以后来的计算机军事演习和电脑游戏都直接沿用了严格式军事演习的方法。我们今天所说的战争游戏，主要是指这种方法。



图 2.3 1894 年，清政府派出 2 名官员(图中带▲者)参观了美国海军军事学院的战争游戏推演

自由式军事演习不需要大量固定规则，而是依据裁判人员的临场裁定进行。自由式军事演习更多依靠裁判的评估能力，而较少需要详细的记录。对阵开始后，演习裁判(通常由军阶最高的军官担任)严密注视对阵双方的行动，随时宣布哪一方处于优势，并令双方按裁判的要求调整部署。自由式军事演习对准备工作的要求较低，人为主观因素较多，后来在东方各国军队中应用较普遍。冯·凡尔第对战争游戏的变更迎合了一部分科学技术水平较低的军事需要，但从历史发展的角度看，他抽去了战争游戏客观现实性的精髓，降低了军事演习的检验价值，反映了军事科学的一种倒退。其结果是蒙蔽了使用者的眼睛。甚至今天许多国家的军人只知有自由式军事演习，不知还有更科学的严格式军事演习存在。尽管如此，战争游戏还是在西方得到了蓬勃发展，并在1个世纪之后普及到了全世界。

从1872年起，当时德语中被称之为Kriegsspiel的战争游戏，连同总参谋部和军事学院，作为普鲁士军队对军事科学的三大创造而载入史册。

1883年，一位名叫陶顿(C. A. L. Totten)的美国陆军军官仿照普鲁士的Kriegsspiel设计了一种供业余爱好者玩的战争游戏。第一次世界大战前夕，另一位美国人威尔斯(H. G. Wells)出版了一本名叫《微型战争》(Little War)的书，引起了人们更大的兴趣。自此以后，美国陆续出版了许多战争游戏规则的书，实际上都是威尔斯工作的延续。

1894年，清朝政府曾派出2名官员参观了美国海军学院的战争游戏推演，被载入美国海军学院院史。但从当时至本世纪50年代，在整整70年的中国军事史料中，从未发现过有关战争游戏 的记载。

20世纪：战争游戏 在第一次世界大战中的应用(坦能堡战役)——东方人第二次与战争游戏擦肩而过

20世纪初叶，在和平年代里玩熟了战争游戏的欧洲指挥官们已经跃跃欲试，打算在真正的



图 2.4 1910 年,美国海军军事学院 Luce Hall 大楼三层的一场海战推演

战争中一显身手。

1914 年 3 月,在第一次世界大战爆发前夕,俄军总参谋部在作战室里展开了战争游戏推演,推演的内容是坦能堡战役计划。参与对阵的司令官们,正是将在 1914 年 8 月执行这一计划的各部队首长。战争游戏推演由苏霍姆利诺夫将军主持并扮演俄军总司令,第一集团军司令云仑康夫将军和第二集团军司令萨姆索诺夫将军都以实际身份参演。战役计划要求第一集团军 20 万人挡住敌军,第二集团军 25 万人从侧翼和后方给德军以致命打击,然后两个集团军在艾仑斯坦(Allenstein)地区会合。

战争游戏推演暴露出这个战役计划存在着严重漏洞:第二集团军攻入东普鲁士的行动太迟了。在此局面下,俄军将使互不关联的两支军队在意外的时机与敌人遭遇,其结果可能是无可挽回的惨败。为使两个集团军在茵斯特堡地区的隘口及时会合,时间是一个关键因素。为此萨姆索诺夫的第二集团军必须比第一集团军提前 3 天开始行动。

也许因战争游戏首次在实战中应用,俄国将军们对它还缺乏信任;也许俄国人对战争游戏掌握得还欠火候,总之这个漏洞没有得到及时弥补,战役计划被原封不动地执行了。

然而,德国人却精明得多。冯·莱斯维茨的继承者们用他们"原装"的战争游戏对坦能堡战役作了同样的推演。当他们把获得的俄军情报加入战争游戏时,发现了俄国人战役计划的漏洞。于是精于计算的普鲁士军官后裔们决定:在两个俄罗斯集团军正被马苏莱湖分割的情况下发起进攻,如此即可使数量占劣势的德军将俄军各个击破。

1914 年 8 月 26 日至 31 日,茵斯特堡的战局完全证实了战争游戏推演的结论:萨姆索诺夫将军的俄第二集团军在坦能堡被全歼,萨姆索诺夫自杀。

这真是一段戏剧性的情节:交战双方对同一战局都推演了战争游戏,并得出几乎同样的结论。其中一方认真利用了战争游戏的结论,战胜了数量占优势的敌人;而另一方却因忽略战争游戏的结论而丧失了原本应有的胜利。(遗憾的是这种戏剧性情节在后来的战争史上重复了不止一次。)

坦能堡战役被作为战争游戏成功应用于实战的第一个范例而载入西方军事史册。但在俄国方面却是灾难性的:由于俄军的战败,战争游戏的发展也与萨姆索诺夫的死亡而一同夭折。这一灾难不仅限于俄国,它还通过军事理论的传播而扩散到东欧、亚洲的许多国家,以至于这些国家的人们还不知战争游戏为何物。

于是,坦能堡战役成了东西方现代军事理论发展的一座分水岭。战争游戏航船只沿着西方的航道前进。大半个世纪之后,计算机的诞生使战争游戏变得如离弦之箭,眨眼间飞遍了全世界;对战争游戏长期孤陋寡闻的东方军事家们至此方如梦初醒,开始四处搜集西方计算机作战模拟的资料。然而,大半个世纪的实战经验积累绝非一日之功。久已习惯自由式军事演习的东方军人,在计算机作战模拟方面一筹莫展。倒是伴着电脑游戏长大的东方孩子比他们的父辈聪明得多,他们如饥似渴地从电脑游戏中探寻西方战争游戏的秘方,期冀有朝一日能走到西方人的前面去。他们是东方军事科学的希望。

30~40 年代:战争游戏在第二次世界大战中的应用

一、德国

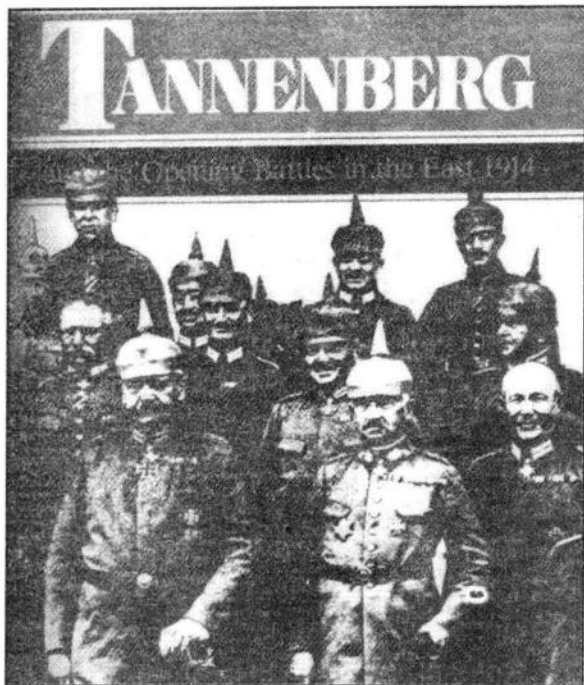


图 2.5 图版战争游戏《坦能堡战役》

坦能堡战役的成功，更坚定了德国人发展战争游戏 的信心，这使他们长期处于战争游戏应用的领先地位。在第二次世界大战中，德国军队利用发出尖叫声的俯冲轰炸机和快速装甲部队，闪电般地袭击了整个欧洲。而这些作战计划在付诸实施之前，都经过战争游戏 的检验。作为战争技术的一种新发展，当时战争游戏检验已经成为德军制定作战计划的一个正规程序。

1940 年初，德国 A 集团军参谋长曼施泰因将军提出了一个令人惊愕的西方战役计划：集中装甲部队通过阿登山林突破马其诺防线。由于此计划完全否定了希特勒和陆军总部均已同意的"史里芬计划"修正案，具有相当的冒险性，纳粹首脑们关注着战争游戏检验。检验结果表明该计划完全可行。于是，希特勒批准了这一计划。5 月 10 日，德军发起西方战役，1 个月即占领了法国全境，马其诺防线全面崩溃，盟军主力几乎被全歼。曼施泰因被誉为"第二次世界大战的史里芬"，殊不知其中也有战争游戏 的功劳。

1940 年夏，德军用战争游戏 检验了入侵英国的海狮计划。陆、海、空三军高级指挥官、港口司令官和防空司令官都参加了这次检验。战争游戏 暴露了海狮计划的许多困难，说明整个计划可行性很低，后来便没有实施。

1940 年 8 月，德军参谋本部以"奥托地图演习"为名开始制订进攻苏联的计划。12 月 18 日，希特勒亲自将其定名为"巴巴罗沙计划"。德军参谋本部以其传统的周密作风用战争游戏检验了此计划。检验表明：仅从北翼实现对第聂伯河以西苏联军队的包围比较困难，但希特勒坚持不做修改。后来的实战情况证实了这一点：德军在乌克兰最初获得的成功受到挫折，作战陷入了泥沼。

1944 年 11 月 2 日，德第五装甲军团参谋人员在 A 集团军陆军元帅莫德尔 (Model) 指导下，正在指挥部里进行一场战争游戏推演，突然接到报告：一个强大的美军集群出现在 Hurten－Gemeter 区域。莫德尔元帅立即将这一战场最新情况输入战争游戏战局。战争游戏推演预示：作为集团军群预备队的德第 116 装甲师必须尽快前进到受威胁的地段。该师师长冯·范登堡(Von Waldenburg) 将军站在战争游戏地图旁立即拿起电话给战场上的部队下达命令。由于 116 装甲师提前行动，取得了先机之利。

德国海军也同陆军一样高度重视战争游戏的作用。1938～1939 年冬，德潜艇部队司令卡尔·邓尼茨 (Karl Doenitz) 海军上将主持了大西洋海战战争游戏 ，目的是研究德军潜艇用何战术才能有效打击盟军。他把战争游戏 推演出的结果交给了远洋舰队司令赫尔曼·包姆 (Hermann Boehm) 海军上将。包姆上将全力支持邓尼茨的结论：英国将采用护航舰队。在此基础上，邓尼茨研究出了著名的"狼群战术"，即用协同攻击的潜艇群来对付护航舰队，从而获得了显著的战果。

二、日本

像它的盟友一样，日本也非常重视战争游戏的应用。1940 年，日本专门创建了运用战争游戏的"总体战研究所"。

1941 年 9 月 2 日至 13 日，日军在东京日本海军军事学院和陆军军事学院用战争游戏推演分析了偷袭珍珠港的计划。

推演表明：日军发起偷袭后，港口区域内的

美国舰队和空军将遭到毁灭性的打击。此后对珍珠港的监视情况进一步证实了这一结论的可信度，于是，偷袭计划被确定下来。同时，在战争游戏检验过程中，日本海军还发现其飞机投掷的鱼雷不够稳定。于是他们给这种鱼雷加装了稳定装置，使此次袭击的效力大大加强。1941 年 12 月 7 日，珍珠港偷袭计划获得成功，美太平洋舰队果然遭到了极惨重的损失。

日军于 1942 年 9 月开始的一系列战争游戏试验，目的在于研究歼灭南太平洋美军力量，挫败美军逼近日本本土的越岛作战计划。战争游戏试验在东京日本海军参谋部进行。扮演蓝方（日本）的是熟知日军最新状况的军官。为了找到红方（美国）最合适的扮演者，海军参谋部选定与美国人保持最新接触的日本驻美使馆海军情报官。太平洋战争爆发时，他们同所有在美日侨被美方拘留。1942 年 8 月，美日双方就互遣被拘侨民达成协议，交换地点选在莫桑比克的马普托。当满载日侨的客轮"浅间丸"刚刚停靠日港时，日本海军的汽艇便直接把驻美使馆海军情报官接走，急速送往东京海军司令部，以确保他们头脑里的美国最新情报不受外界干扰地用在战争游戏战局中。果然，这些情报官不负众望。他们在战争游戏中推论：日本获胜的唯一希望是速战速决。如果美国将其战争资源转换为战斗力，日本将必败无疑。

此后，日军夺取中途岛和西阿留申群岛的计划、夺取斐济岛和新喀里多尼亚群岛的计划、空袭澳大利亚西南部和攻占约翰森群岛及夏威夷的计划、夺取锡兰的计划、歼灭英国远东舰队和获取印度洋制空权的计划等等，都在一系列战争游戏推演中经受了检验。在这些检验中，唯有对中途岛之战的战争游戏没有成功。

在这次精心设计的战争游戏推演中，南云统帅的航母舰队遭到了美军陆基空军的袭击，而此时南云的飞机正在攻击中途岛，因而日军舰队遭到严重损失。裁判按战争游戏规则判定：南云的航母舰队被命中 9 次，其中赤诚号和嘉贺号两舰沉没，这时，主持推演的长官宇垣上将沉不住气了，犯了运用战争游戏一个最忌讳的错误：干预



图 2.6 模拟太平洋战争的战争游戏

裁判。他抗议裁决，专断地把击中次数减少 3 次，母舰沉没数变为 1，并允许沉没的母舰参加下一轮演习。结果，推演继续下去，显示出日本高级指挥官所认定的中途岛之战取得胜利是必然的骄横心理。然而，战场并没有承认宇垣上将的逻辑。日本航空母舰十分精确地遭到了战争游戏预示的打击：4 艘母舰全部被美军击沉。日本海军从此一蹶不振，走向了覆灭。

三、英国

英国人在第二次世界大战中也是应用战争游戏的高手。陆军中将蒙哥马利在对付"沙漠之狐"隆美尔元帅的德军非洲军团时，战争游戏是他得力的思维助手。在北非战役中，人们时常发现他悄悄离开指挥部，走进一个极隐蔽的处所。他要在最少干扰的情况下，认真思考自己的作战计划。他的参谋长及时去这个隐蔽处所。带去战局进展的新情报，带回新指令。

在这个僻静的处所，蒙哥马利面对着地图沉

思。在设计好作战计划之后,他便同参谋人员和下级指挥官在一起,用战争游戏对计划进行检验。

蒙哥马利要求他的情报军官用散开在地图上的标示物推演出即将发生的战斗。他要求参谋人员扮演敌人,像敌人那样采取一个又一个对抗蒙哥马利的行动。

每一个主角都要接受他的盘问:自己的作战能力、各部队细节、行动要求、对付敌人的战术以及一切可能的问题。蒙哥马利总是以尽量冷静、客观的态度把自己置于隆美尔的位置,经常自问:“现在隆美尔将干什么?”然后在此基础上采取先发制敌的行动。他把隆美尔和其他德军司令官的照片挂在行军车里,使自己念念不忘敌人。

1942 年 10 月 23 日 21 时 40 分,在埃及阿拉曼地区,蒙哥马利率英国第八军团出征。11 月 8 日午夜 1 时 30 分,在艾森豪威尔上将的指挥下,美、英军发起联合攻击。1943 年 5 月 13 日,德军北非军团在突尼斯被歼灭。

蒙哥马利上将在参加拟制盟军诺曼底登陆战役计划时,又用了他的战争游戏方法。1944 年 3 月 7 日,艾森豪威尔上将、英国首相邱吉尔来到伦敦圣·保罗学校,这里暂被征用作盟国远征军最高司令部。大厅地板上铺了一张一条街宽的巨大诺曼底地图。蒙哥马利沉重的皮靴在地图上走来走去,用移动的军队标示物推演着他的战争游戏结果。这结果业经陆、海、空三军统帅反复协调,并用战争游戏预演过。这一次,蒙哥马利再次遇到他的老对手——正负责德军西线防务的隆美尔元帅。蒙哥马利在战争游戏推演中指出:“隆美尔常能迅速将预备队送上前线投入战斗,这是需要认真对付的因素”。后来诺曼底战役过程完全证实了这一点。


图 2.7 建于 1946 年的美国海军军事学院战争模拟大厅

四、美国

美国这个国家虽非战争游戏发源地,却是其集大成者。现代世界最著名的战争游戏研究机构和企业大部分集中于美国。

早在 1915 年,美国海军部就建立了海军咨询委员会,由爱迪生主持。委员会通过了爱迪生于 1910 年提出的建议,于 1916 年成立了海军研究实验室。这是美国最早运用战争游戏研究军队装备和战术的机构。1929 年该室更名为海军军械研究所 (Naval Ordance Laboratory, 简称 NOL)。1940 ~ 1942 年,该所充实了许多科学家。由约翰逊(Ellis A. Johnson)领导所内一个负责水雷发展和对抗战术的研究室。为了促进研究工作,约翰逊在 1941 年建立了一个讨论会。所内有 50 位资深学者对水雷战的技术、战术和战略进行了系统研究,这就是后来的所谓运筹学研究(Operations Research)。1942 年 3 月 1 日,NOL 运筹学组正式成立。

珍珠港事件后,对付日本水雷战的战术技术成了优选研究课题。对水雷发展和对抗战术颇有研究的 NOL 运筹学组承担了该任务,运用战争游戏为军方提供新的战术思想。作为一个地球物理学家,约翰逊曾忽略过战争游戏漫长而光辉的历史。当他发现战争游戏用于解决水雷战问题很有价值时,不得不承认:“在重新认识战争游戏之前,研究组只取得过非常有限的进展。”运用战争游戏后,他的小组可以研究各种水雷战的数学模型,试验各种特性,评价其作战效果。

在 NOL,战争游戏先是在战术水平上进行。假设选定的港口为旧金山、达尔文港和日本下关海峡,按不同的方式在地图上布雷。接着建立 10 ~ 12 个模拟小组,每个组由 5 ~ 6 位研究人员组成,必要时还增加海军军官。然后进行 20 个轮次的战争游戏演

习。一个组扮演布雷者，按其自选方式布雷；另一组扮演扫雷者，任务是扫清港口水雷或开辟一条安全通道。两组反复对抗，最后便找出了美军水雷战的最佳策略。为把战争游戏扩大到能处理经济和战略因素，约翰逊把他的一部分研究组改成水雷战运筹学组，开展战略级战争游戏和解析方法的研究。这样，战争游戏产生的数据就包括了战术、技术、战略、经济的要求与能力等等各个方面。最后，约翰逊被委以了作战指挥职务：执行对日水雷战。战后，他在报告中说："作为一个军官，我经常发现，日本人用来对抗我军水雷攻击的手段，几乎每一个都曾在某次或多次战争游戏局势中出现过。实际上，所有的实际战斗结果都严格遵从了战争游戏预测的结果。"日本战时文献记载：670 艘日本舰船被美军水雷毁伤，占美军毁伤日舰船总数的 60%。这个记载令人信服地证明美军的水雷封锁相当成功。

美军水雷战典型地反映了战争游戏运用于实战的全过程：技术性战争游戏，找出能产生最大战果的武器使用参数；战术性战争游戏，产生针对特定目标的武器应用技术；战略性战争游戏，集中研究在目标战区的全局策略，将上述结果产生的作战计划应用于实战。

战后，战争游戏在美国民间的发展

其实早在冯·莱斯维茨的 Kriegsspiel 发明诞生之后不久，就有人把它玩具化，变成了娱乐商品在市场上公开出售。1883 年，有一位名叫陶顿（C·A·L·Totten）的美国陆军军官仿照普鲁士的 Kriegsspiel 设计了一种供业余爱好者玩的战争游戏，对当时的美国孩子们和军事爱好者产生了相当大的吸引力。第一次世界大战前夕，威尔斯（H·G·Wells）的《微型战争》(Little War) 向业余爱好者介绍了使用小模型玩战争游戏的规则。这本书在西方，特别是美国娱乐界产生了很大影响。从 19 世纪后半叶直到 20 世纪 60 年代末，在将近一个世纪的时期内，战争游戏一直单独以图版游戏的形式在西方世界发展和流传。那时电子计算机还远没有被人们了解。用电子计算机玩游戏只是 20 世纪 70 年代以后的事。而在此之前，大大小小的图版战争游戏开发、出版、发行公司早已普遍存在于世界各地并蓬勃发展着了。如果你看了下面几节，你会发现，几乎我们迄今见到的所有电脑游戏类型，绝大部分早已在 60 年代以前的战争游戏图版游戏公司的产品中流行过。今天游戏商们标榜的"绝代精品"、"划时代创作"，其实许多都是当年图版战争游戏的翻版，连包装、形象设计、广告、出版、发行方式都如出一辙。

50 年代：AH——世界上第一个战争游戏民间设计公司

1953 年，美国退役陆军上校罗勃兹（C. S. Roberts）按照传统的战争游戏模式，设计了一种名叫《战术》(Tactics) 的图版游戏。这个图版游戏使用了一幅带网格的地图和一套卡片纸棋子。这套游戏成批生产投入市场后，取得了一定成功，在美国业余军事爱好者中产生了较大影响。在这次成功的鼓舞下，罗勃兹在巴尔的摩创建了第一个专门为战争游戏业余爱好者设计图版战争游戏的公司——Avalon Hill Company 公司，与此同时，罗勃兹还创办了世界上第一本游戏杂志《将军》(The General)。

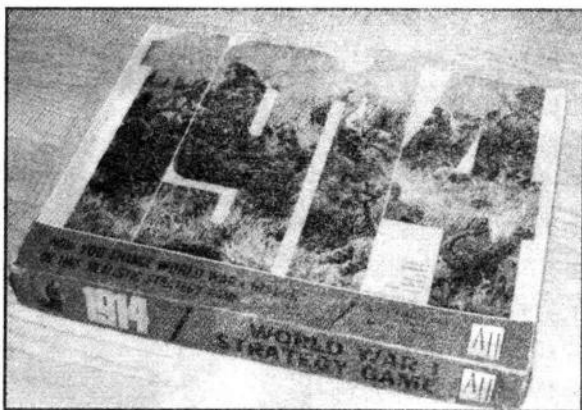


图 2.8 AH 公司出版的战争游戏《1914》

1958 年，这家公司更名为 Avalon Hill Game Company（以下简称为 AH 公司）。在这个充满竞争的领域，它很快成长为受人尊敬的行业领袖，工作场地也由最初罗勃兹自家的车库变成了专

门的游戏设计厂房及高高耸立的办公大楼。

AH公司的创立宗旨是设计出版取材于真实生活的严肃主题游戏，为有一定文化素质的用户服务。所以一开始它的用户群就不仅限于孩子，而是主要指向成人。它最初上市的3个游戏是：《战术Ⅱ》(TacticsⅡ)——一个典型的策略游戏；《调度员》(Dispatcher)——一个真实性很强的铁路运输模拟游戏；《盖茨堡》(Gettysburg)——一个模拟美国内战的战争游戏。

此后，AH的产品不断扩展其涉猎的领域。在迄今为止上市的200多个AH游戏中，包括了商业、体育、外交、教育、童话、科幻和历史领域中的几乎所有类型题材。这些游戏在年轻人和成年人中广受欢迎。但这些游戏中绝大多数不是为孩子设计的。因为它要求玩家有较高的思维技巧和判断力。AH产品与今天绝大多数电脑游戏不同的是，它不靠玩家的运气和条件反射能力，而主要依赖玩家的思维和选择。今天，200多个AH产品被分为五大基本部分：战略、休闲、体育、角色扮演、电脑游戏。

战略图版游戏大多能十分真切地再现著名的历史战役。其中有可以一个人玩的如《燃烧的伦敦》(London' s Burning)；两个人玩的如《盖茨堡》(Gettysburg)；多人玩的如《外交》(Diplomacy)。

休闲图版游戏简单易学、进程快捷，如《搜索》(Acquire)，它最多允许12个人参与。

体育图版游戏包括徒手格斗策略游戏和群体对抗策略游戏，它能让玩家体验管理真正专业运动员的滋味。

电脑游戏已经成为一个专门的系列，可以运行于Macintosh和IBM PC及其各种兼容机，诸如《1830》、《第五舰队》、《飞行指挥官2》和《斯大林格勒》。

《1830》是工业模拟游戏。19世纪，随着移民的蜂涌而至，美国准备向西部开发挺进。工商界巨头以他们的贪心和生意上赚钱的聪明才智而出名，玩家要铺铁轨、修车站、买火车、经营股票，用以建立一个钢铁王国。历史上的真实人物Sobber Barons试图通过降低铁路价格和买光你的股票来阻止你。你唯一的武器就是钱和火车。你的经营之道将决定你的王国成功，或败在竞争者的车轮之下。这部游戏的前身是图版形式的“铁路游戏”。

《斯大林格勒》是AH出版的第二部世界大战系列游戏之一。游戏精彩地再现了歼灭德军精锐的那些苏联杰出战役。游戏表现了大范围的军事行动，彻底摧毁德国第6军团。这个游戏为玩家提供了改变二战进程的机会。玩家可以通过众多的任务选择如“有限的智慧”和“有雾的战场”，来使每次玩都耳目一新。这款游戏后来被移植到电脑CD-ROM上，而它的原版则是一部十分成熟的图版模拟游戏

作为成人战略策略游戏的先锋，AH公司已连续多次赢得过“最好游戏”的头衔。如《搜索》、《非此非彼》和《外交》都是各种游戏杂志经常推崇的产品。

60年代：《战略与战术》——世界最著名的战争游戏杂志

比《将军》杂志稍晚一些，但影响更大的战争游戏杂志叫《战略与战术》(Strategy and Tactics，缩写为《S& T》)，它创刊于1966年，停刊于1992年。该杂志以月刊或双月刊出版发行。每期围绕一个战争主题，除引用一些史料对这次战争加以介绍之外，通常用1/2以上的篇幅发表一款模拟这次战争的战争游戏规则。《S& T》以非常特别的方式推广图版战争游戏：在主要篇幅刊登战争游戏规则的同时，杂志里还夹上一张该战争游戏的地图和切割成小块的板卡纸棋子。读者打开《S& T》杂志之后，就可以铺平地图，撕下卡板纸上的棋子，按照杂志发表的规则展开战争游戏对战。所以，《S& T》实际上也是一个战争游戏设计出版商。

《S& T》的创办人是吉姆·邓尼根(Jim Dunnigan)和雷德蒙·西蒙森(Redmond Simonson)，2人都曾在美军服役，是军队中的专业战争游戏研究人员。在《S& T》发行的27年间，他们共发表了300多个图版战争游戏。《S& T》的忠实读者在美

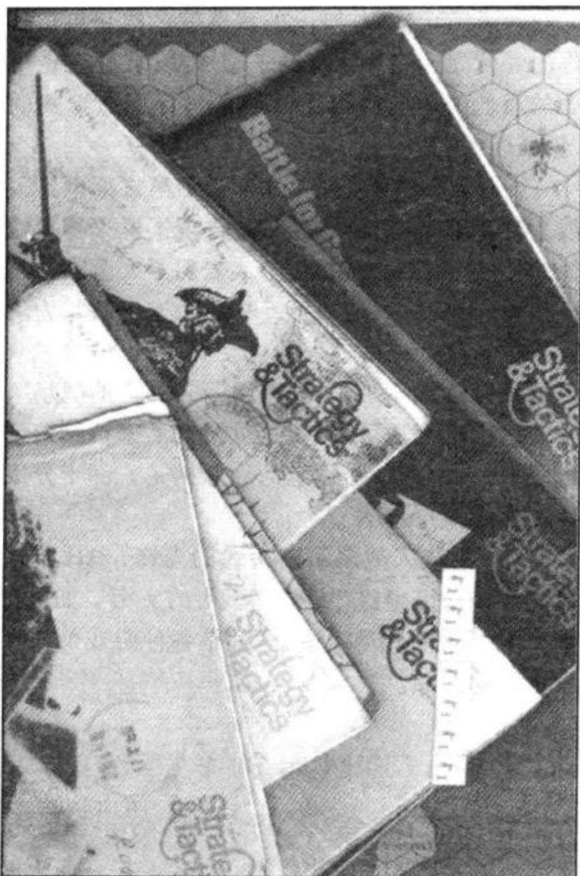


图 2.9 《战略与战术》以杂志形式出版战争游戏。图中背景即为杂志中附带的地图

国超过了 10 万人。

《S& T》的图版战争游戏以每套平均 20～40 美元的价格出售，在清仓甩卖时可以降到每套 4 美元。但也有特例。如 1990 年《S& T》发表的游戏《太平洋战争》(War in the Pacific) 售价高达 495 美元。正是由于《S& T》的大量发行，才使我们能够在中国的一些专业图书馆里看到数百种西方战争游戏 原貌。总算能窥其全豹！

与《S& T》同时兴起的战争游戏杂志还有《机动》(MOVES)、《火力与机动》(Fire & Movement)、《战争游戏者》(War Gamer)、《战争计划》(Battle Plan)、《掷弹兵》(Grenadier)、《火星》(Ares)等。它们都采用与《将军》、《S& T》类似的方式设计发表了许多自己的战争游戏产品，为图版战争游戏在美国的广泛普及作出了各自的努力。

70 年代：SPI——世界最具影响力的战争游戏公司

为了与 AH 公司竞争，邓尼根和西蒙森在 1970 年底建立了模拟出版有限公司(Simulation Publication Inc，简称为 SPI)。SPI 由于拥有较强的战争游戏设计能力，使它逐渐成为世界上最有影响力的战争游戏公司之一。迄今为止，SPI 已经推出了 300 余个战争游戏，真可谓洋洋大观。在这些林林总总的战争游戏中，其中有不少经典佳作，口碑不俗。

1986 年，SPI 曾推出一部以中国太平天国运动为题材的历史战争模拟游戏——《满清》(Manchu)。通过这部作品，人们不难发现，SPI 的设计人员对中国的这段历史的透彻了解，宛如洞若观火，着实令人惊叹。

游戏地图包括了清朝中国版图的大部分。游戏棋子分为 3 方：太平军、清政府军和西方列强军。太平军内又分为正规军、应征士兵、捻军、地方起义军 4 部分。清政府军则分为八旗军、蒙古骑兵、常胜军、地方军 4 部分。西方列强军加入交战的主要是炮兵。将领单位有：太平王、钦差大臣、地方总兵、皇帝。模拟江河、运河、湖泊上运输船只的有舢板标志，而信息标志则分为：控制标志、机动标志、灾害标志等。

战斗单位棋子上印有将领的名字、家乡省

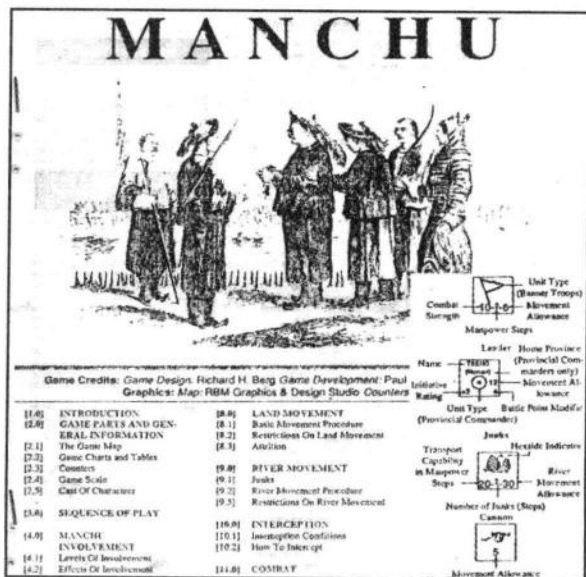


图 2.10 模拟我国太平天国运动的战争游戏《满清》

份、机动点值、先手得分、战斗得分修正值、单位类型(八旗军、蒙古骑兵、常胜军或地方军)。将领名字有：太平军方面——洪秀全、杨秀清、韦昌辉、石达开、冯云山、李秀成、陈玉成、赖文光、秦日纲；清军方面——咸丰帝、同治帝、僧格林沁、曾国藩、李鸿章、左宗棠、胡林冀、琦善、向荣、多明阿、蒋春远、乌兰台、爽福；列强军方面——华尔、伯万、戈登。

《满清》游戏的突出特点是设计了“清军介入”、“乱世”、“太平建都”等规则。“清军介入”：因当时全国起义迭起，最初清政府并未重视太平天国起义。直到太平军不断壮大，击溃了官军并向长江下游发展，才使清政府如坐针毡。所以游戏中清军的介入程度分“静观”、“焦虑”、“全力投入”三个级别阶段。清军棋手由静观阶段开始游戏，只有当太平军棋手控制 4 座以上主要城镇，或占领 1 座以上长江沿岸重要城镇，或控制 1 个以上通商口岸时，清军棋手才能使其介入程度升级为“焦虑”。在“静观”阶段，清军棋手不许召募蒙古骑兵或地方官军。“乱世”：游戏轮中专设一个乱世回合。在此回合中，任何一方都可在“乱世表”上掷骰子，以确定有何非常事件发生，如：黄河改道、瘟疫、大旱、太平军内讧、皇帝驾崩、外国干涉等。每一种事件发生，都会影响双方的军事行动。如在瘟疫发生的省份，征兵水平要下降一级。有的事件只能发生一次，如：黄河改道、太平军内讧、皇帝驾崩等。“太平建都”：太平军棋手的洪秀全棋子一旦在北京、南京、武昌三城中任何一城停止移动，就可宣布他在该城建都。一旦都城建立，洪秀全棋子即不得再移出该城。若该棋子被迫撤退或被俘，它就必须出局，此时太平天国都城便不复存在。《满清》典型地反映了 SPI 一贯从主题中确定玩法的设计原则，而不是千篇一律地在任何主题游戏中套用一成不变的规则。



图 2.11　1973 年 SPI 出版的几种图版战争游戏

更令人惊叹的是 SPI 对世界政治军事形势的预测性模拟。在 1973 年第三次中东战争期间，SPI 推出了取名《西奈》(Sinai)的图版战争游戏；1991 年海湾战争爆发半年前，SPI 公布了它于 1990 年 8 月设计的战争游戏《阿拉伯恶梦：科威特危机》。这些战争游戏都十分精确地模拟了战争各方的军队部署、装备运用、战术特点、策略运用和可能的战局发展。在《西奈》中，战争游戏生动地表现了以军进攻阿军的过程。在《阿拉伯恶梦》中，游戏预测以美军为首的多国部队极有可能以 1 个月左右结束战争，使伊拉克军队全面溃退。这些模拟结果都在不同程度上被后来的国际形势证实，因此 SPI 的产品在西方众多的战争游戏爱好者中声誉鹊起。

与 SPI 同期发展的战争游戏公司还有 3W、GDW、MB、OSG、YAQ、XTR、NOVA、VG、TF、EXCAL、SSI 等。

图版战争游戏的特征与玩法

图版战争游戏使用的游戏地图大多按真实地形依比例尺绘制，开张 50~120 厘米见方。图内一般采用正六边形网格。之所以如此，是因为正六边形是连续平面图形中能够等距量度方向最多的形状，并且在对角线方向上和对边上的距离差也较小。不过个别海战战争游戏中也有使用正方形网格的情况。在网格地图上，每个六边形都用一种颜色或符号标示，代表一种地形(如山地六边形绘成深棕色，而平原六边形用草绿色)。河流、国境线通常沿六边格边缘绘制，以便

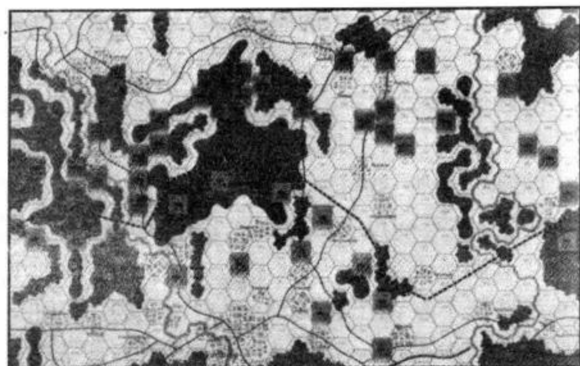


图 2.12 图版战争游戏中的地图

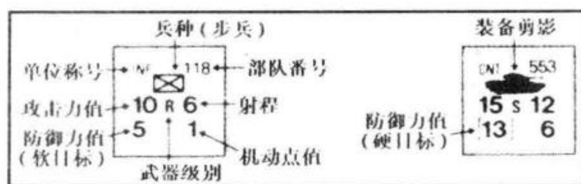


图 2.13 图版战争游戏中的棋子

确定某支军队从一格进入另一格时是否跨越了河流或国境。公路、铁路则沿六边格中心绘制，因为代表军队的棋子是放在六边格中的。当军队在两个公路或铁路格之间移动时，即被认为是沿公路或乘火车开进。

图版战争游戏使用的棋子一般为正方形，用厚纸板切制而成。为发行方便，厂家一般并不把棋子完全切开，而是类似邮票那样使其连成一整张，这也便于玩家检视棋子的阵列。棋子多为正反双面印刷。正面中心印有代表军队的兵种符号或武器装备的剪影，上方中央是军队级别，下端或四角标以各种基本参数。例如一个坦克师，中心印上代表装甲部队的符号，其上有"××"，代表师级，下端标出 9-5-11，依次表示攻击力值为 9，防御力值为 5，机动点值为 11。当敌对双方的军队进入相邻格或同一格时，即意味发生战斗。此时，后进入的军队是进攻方，用攻击力值与防御方的防御力值求比，再以这个比值查战果裁决表确定双方损失，其中还需要用掷骰子的方法确定随机参数，以在一定程度上模拟偶然性因素的影响。若军队未被全歼而只损失了部分人员装备，则在发生了损失的军队棋子上放一个损失标志（印有数字 1~3）。如果该部队战斗减员 1/4，就放一个"1"；减员 3/4，放一个"3"；若全部损失，则把该棋子拿开，表示这支军队被全歼。如果数支军队与数支军队交战，则将几支进攻部队的攻击力值加起来，与几支防御部队的防御力值之和求比值、查表。

军队的机动点值表明它在战场上的机动能力。通常游戏地图上的每种六边格都规定一个运动点值消耗标准。例如山地每格消耗 3 点，平原每格消耗 2 点，公路每格消耗 1 点。假如一个运动点值为 11 的坦克师沿公路走了 3 格，又沿平原走了 2 格，它的运动点值就花费了 7 点（$1\times3+2\times2$）。所剩 4 点，只够在山地再走 1 格，或在平原再走 2 格，或沿公路再走 4 格。对于季节和气候的影响，一般战争游戏都有不同天气条件下各种地形对不同兵种机动力的修正值。如在连日大雨天气栏中规定：坦克部队机动点值的消耗修正为——在平原每格加 3 点，山地每格加 2 点，公路不受影响等等。军队的机动点值在每个机动时节只能使用 1 次，节约的点值作废，下次机动时要重新计算。

图版战争游戏对阵按轮（Turn）、阶段（Segment）、时节（Phase）进行。按游戏规模和模拟对象不同，轮可以代表 1 年、1 月、1 周、1 天、1 小时或 1 分钟。每轮可能分为先手阶段与后手阶段两部分。当一轮开始时，双方分别掷骰子查表决定哪一方享有本轮的先手权。这种方法多在战争双方没有明显的军事技术差别，难以确定谁握有先机之利时采用。在每个回合里分别规定先手/后手机动时节、先手/后手构筑阵地时节、先手/后手开火时节、先手/后手检查损失时节等等。

图版战争游戏对于战争双方统帅能力、军队素质、作战经验、精神士气、疲劳程度、给养弹药（粮草武器）、侦察隐蔽、工事防护、军费开支、人民支持等等因素都有专门的规则和计算修正表格加以模拟。所以通常图版战争游戏的规则说明书都有 10 余万字之巨，有的甚至超过 100 万字。如此规则繁复的游戏在西方竟能觅得数十万爱好者，并支持这一市场长达近一个世纪，至今仍兴盛不衰，不能不令人赞叹其教育水平与玩家的文化素质。

图版战争游戏的对战原理

杜派指数

在形式上，图版战争游戏与古典棋戏(围棋、中国象棋、国际象棋、军棋等等)并没有根本的差别。若撇开游戏主题不谈，人们完全可以认为图版战争游戏无非是具体化的棋戏。但人类历史从来没有过任何一种棋戏能直接预测和指导战争。人们不禁疑问：是何精灵使战争游戏在1811年以来的战争史中一次又一次显示出未卜先知的魔力呢？答曰：数学。马克思说过："理论只有能用数学语言描述时，它才上升为科学"。定量分析方法和数学模型的采用，在现代战争游戏与古典棋戏之间划出了一道泾渭分明的鸿沟。

从冯·莱茨维斯发明 Kriegsspiel 那天开始，战争游戏就被引入了一个概念：指数。现举例：

将1门90毫米坦克炮的火力与1挺M-14机枪的火力作比较，如果M-14的火力标准定值为1，那么90毫米坦克炮的火力值是30、40，还是100？靠丰富的军事经验我们可以酝酿出一个判断：取值范围应在30~200之间。然后按黄金分割法从中取出一个中间值为105(用(200-30)×0.618而得)。用它制成一个图版战争游戏，模拟某次含有这两种武器的历史战斗，如1944年12月17日美英盟军与德军在比利时的凸出地带战役，得出若干模拟杀伤效果。如果这些模拟效果比战场上的实际杀伤效果高，那就在30~105仍按黄金分割法得出一个中间值为46，再用它输入战争游戏，得出若干模拟效果……如此反复修正、模拟、比较、再修正，直到模拟结果与战场上的效果基本一致为止。最后的取值假若为56，那么1和56，就分别是M-14机枪与90毫米坦克炮的火力指数。

事实上，从1811年直到本世纪50年代为止，战争游戏中的各种指数，一直是采用这种完全经验式的拟合过程来确定的。这种方法不仅试验工作量大，而且难以对复杂因素的综合性指数进行拟合(比如两个整师之间的攻击力指数比较)。同一支部队因地形、气候、士气、疲劳等等因素的影响所表现出的攻击力可能会大相径庭。

■表2.1 杜派指数示例_美军装甲师的OLI值

	数值	OLI
人员	15,949	-
M16来福枪	14,731	5,072
口径11.4毫米手枪	2,007	60
口径11.4毫米冲锋枪	951	238
M203枪榴弹发射装置	909	7,272
M60型7.62毫米机枪	702	913
M2型12.7毫米口径机	362	941
81毫米自行迫击炮	45	3,240
107毫米自行迫击炮	71	5,394
M113装甲运兵车	580	7,908
中型反坦克导弹	138	15,870
"陶"式反坦克导弹	90	19,260
M72轻型反坦克武器发射器	900	11,700
M110 203毫米自行榴弹炮	12	2,484
M109 A1型155毫米自行榴弹炮	54	10,746
Valcan("火神")自动数据获取加家炮	24	7,416
Chapparal("小槲树")地空导弹	24	2,976
Redeye("红眼")地空导弹	432	28,512
M60坦克A1和A2型	324	296,460
M551武装搜索车	54	28,026
Ah-1G直升机	9	2,763
总计		457,251

1964年，美国陆军退休上校杜派(Trevor N. Dupuy)发明了一种新的指数定值方法——分等定值，使战争游戏指数能够定得足够精确。杜派与其同事为美国陆军战斗发展司令部开展了一项"武器杀伤力的历史发展趋势"研究。杜派考查了从古代的剑到今天的导弹一系列武器的全部物理属性与能力，然后把它们结合到一个经验公式中，从这个公式产生出"假设杀伤力指数"(Theoretical Lethality Index，简称TLI)。他的假设是：在一个宽度和纵深充分大的阵列内，每平方米站1名士兵，用各种武器分别攻击这个阵列，得出每小时内将有多少个士兵失去战斗力的数值，由此比较出历史上各类武器的假设杀伤力指数。

1960年3月，美国《军事博览》(Military Review)杂志发表了陆军少校威廉·斯图阿特(William G. Stewart)的论文《火力、机动和疏散的相互关系》。他指出：战争表明，随着武器威力的增长，战场上的伤亡率却在减小，原因是军队疏散程度大幅提高。杜派把这个概念引入TLI，提

出了疏散因子用于TLI，以确定更精确的武器实际杀伤力指数(Operational Lethality Index，简称OLI)。其方法是用TLI除以疏散因子，得出OLI，它代表的是武器效能的靶场值。

那么怎样把TLI值与OLI值应用于现代战场上的整支部队？杜派又对地形、季节、天气、机动性、易损性、训练水准、士气、领导能力、后勤效率和防御态势等可能影响武器效能的变数因素，都给以特定的数值表达，然后用这些变数值乘以每方拥有的全部武器的OLI值，得出各方的总战斗潜力。各方总战斗潜力的比，就是整支军队的战斗力指数。杜派给这项研究命名为“定量判定分析方法”和“定量判定模型”。

在这一过程中，配合杜派进行研究的机构有：美国陆军弹道研究实验室和美国海军Dehlgren靶场(在弗吉尼亚洲)、美国陆军学院、陆军战斗发展司令部和研究分析公司。其中，前两者为研究提供靶场实验数据，后两者则进行战斗效力研究。

杜派指数后来被国防战争游戏设计人员加以简化并广泛应用于各种战争游戏之中。此外，军事科学的一些数理分析方法如兰彻斯特方程、蒙特卡洛法也在不同程度上应用于图版战争游戏的开发实践中。其中，兰彻斯特方程主要用于解决图版战争游戏的对抗裁决结果如何更加科学、客观、公正的问题；蒙特卡洛法则是用于处理图版战争游戏可能出现的各类随机性因素。建立在大量历史实战数据基础上的图版战争游戏，尤如深深植根于战争沃土之上的大树，当它把树冠伸出军事院墙之外的娱乐市场广大空间之后，很快便枝繁叶茂了。

电脑战争游戏先驱——SSI

正当图版战争游戏如日中天之时，电子计算机在科学研究领域已有了长足的发展，它再也不是1946年那台足以装满一列火车，却每秒只能作5 000次加法的笨家伙了。这时，一位叫华特·伯莱特(Walter Bright)的美国程序员便想到用大型电子计算机来运行战争游戏。1976年，他第



图2.14 1980年，SSI发行的史上第二个电脑游戏《电脑埋伏》

一个尝试用Fortran语言在大型机上编写了《帝国》(Empire)游戏程序，这是一款完全照搬图版战争游戏玩法的轮次战争游戏。不过因其没有市场而未成为商品。

1977年，苹果电脑公司推出了8位CPU、48K内存的Apple Ⅱ个人电脑，第一次使微型计算机进入了家庭。对于家庭娱乐方式十分敏感的乔尔·比林斯(Joel Bilings)立即想到这可能是传统的战争游戏产生新飞跃的契机。于是他在进行了一年的市场调研之后，于1979年创立了战略模拟股份有限公司(Strategic Simulations Incorporated，缩写SSI)，全力将图版战争游戏向Apple Ⅱ电脑上移植。

尽管在此前1年，战争游戏设计师克利斯·克劳夫(Chris Crawfrod)已经为Apple Ⅱ设计出世界上第一款电脑战争游戏《坦克战术》(Tanktics)，并于1978年12月30日开始发售，但SSI还是以其独特的经营方式取得了电脑游戏首创公司的霸主地位。

1979年底，SSI打出广告：“价值2160美元的俾斯麦号战舰发售！”当时，Apple Ⅱ电脑售价

2100美元，搭配销售的SSI战争游戏软件《电脑俾斯麦号》(Computer Bismark)价值59.95美元，二者合计2160美元。

3个月后，即1980年初，SSI又打出广告："第二个价值2160美元的战争游戏：《电脑埋伏》(Computer Ambush)发售！"。乔尔·比林斯写道："在前3个月中，你们近2000人买了2160美元的战争游戏《电脑俾斯麦号》。从收到的来信中我们得知，玩那个游戏已经成为玩家们的惊心体验，而这第二个2160美元的战争游戏《电脑埋伏》更加惊心动魂。"

在《电脑埋伏》中，玩家指挥一支由10名步兵组成的中队，10人都有姓名、军衔、步速、力量、智慧、耐力、射击技术的数值量度。他们的体能是有限的，将在玩家命令他们做战术动作时被消耗掉。士兵们配有手榴弹、步枪、自动武器、可塑炸药、刺刀及绞索。玩家可指挥他们瞄准射击、投弹、爆破和白刃格斗。电脑根据玩家的指挥能力、士兵的个人技能、时间、方位、距离裁决出双方的伤亡结果。玩家是在一个被半摧毁的法国小城里同电脑指挥的一支隐蔽德军中队进行战斗。玩家可用自己的中队向德军或可能藏有德军之处开火。在敌人抓到玩家之前，玩家击毙了所有德军，这座小城就被玩家占领了。其间，玩家要检视电脑屏幕，分析自己的资源，移动士兵和进行战斗。每次行动都要花费宝贵的时间。甚至手榴弹或子弹的飞行都花时间。电脑在每次交战后于电脑屏幕上显示出双方的运动轨迹和武器开火情况。时间的压力和游戏情节的复杂性创造了真正战斗中的紧迫感。当玩家看到自己的士兵被该死的德军机枪逼到墙角里时，往往手心里全是汗。这种紧张情景在以往的图版游戏中是没有的。

然而，由于早期的个人计算机运算速度和容量都十分有限，无法胜任多个单位的即时控制和计算，所以当时的电脑战争游戏都采取回合制(又称轮次对战方式)。好在玩了20多年图版战争游戏的玩家们已经习惯了轮次对战，并没有感到有什么别扭，并一直延续到今天。

从作战模拟的原理上看，回合制的电脑战争游戏与图版战争游戏并没有本质的区别。只有即时对战的玩法出现之后，电脑战争游戏才真正使自己高于图版战争游戏而成为全新的游戏类型。

带着梦想走天涯——图版RPG的世界

龙与地下城
——图版RPG的开山鼻祖

70年代初期，正是战争游戏在美国和欧洲大行其道之时，许多青年人为之神魂颠倒，其中也不乏志在创新者。一位叫贾格斯的人便是众多为战争游戏而发烧的美国青年之一。

贾格斯这位RPG的始作俑者曾是美国"战争游戏国际联盟"的会员。他在联盟之下创办了一个称之为"堡垒和圣战小组"的分支组织，专门设计以中世纪为题材的战争游戏。

战争游戏又名战棋游戏。尽管俗但却地道，因为一个"棋"字便可让国人释怀和接纳。贾格斯努力下的战争游戏无疑是棋类游戏蜕变中的一个重要转折，这类在欧美游戏市场上曾经铺天盖地的战争游戏与古典棋类大不相同之处当属映照于古往今来战争硝烟的残酷事实。

但需要强调的是，无论古今，不分东西，即战争游戏不论其历史背景是位于哪朝哪代，也不究其作战单位或者是车、马、炮、将、士、相，还是飞机、坦克、冲锋队员，每一个作战单位都位于盘面而在玩家的掌握之中，其价值尽管需要因时因势的定夺，但其中的文字写照——"棋子"，却的的确确是沦于宿命的。

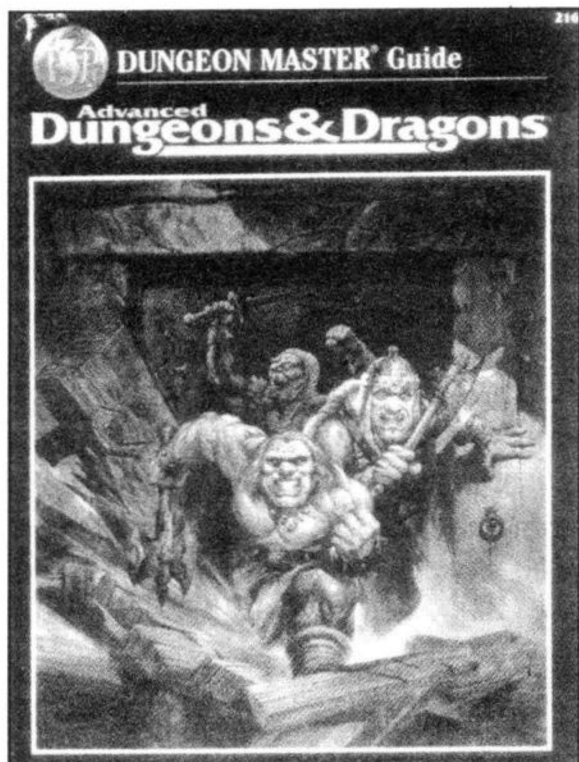


图 2.15 美国 TSR 公司出品的图版 RPG 游戏《龙与地下城专业版》

一直在中古时代战争游戏里踌躇满志的贾格斯等三人小组则更希望在游戏设计观念中让棋子重视人性的实质，即赋予其一种成长性，来超越战争游戏对棋子的宿命化。显而易见，这种对战争游戏富有想象力的创新之举，不仅仅是一种鸡毛蒜皮意义上的小打小闹，而后的事情发展确凿地证明了以经验值为核心是成功的游戏规则架构，为角色扮演游戏天高水阔的诞生和发展开启了一扇别有洞天的想象之门。

值得一提的是，贾格斯等曾将这些奇思妙想举荐给一些如 AH 这类在战争游戏中出道甚早的大公司，但未被赏识。直到 1974 年，美国 TSR 公司公开发表了《龙与地下城》，其市场反响令贾格斯等人大喜过望，《龙与地下城》的游戏手册很快被抢购一空，"Role Playing Game"这句短语不径而走，"角色扮演类游戏"随着《龙与地下城》的一炮窜红便脱颖而出。

《龙与地下城》横空出世之后，其它一些游戏公司也纷纷群起效仿，一些与《龙与地下城》相类似的图版游戏也争先恐后如法炮制出笼，与《龙与地下城》这位图版角色扮演游戏的开山鼻祖相比，这些后继者自然是鱼龙混杂，好坏参差。

随着时间的推移，图版角色扮演游戏在西方游戏市场上的盛景已经不再，但其一脉香火却被电脑不折不扣地传承下来。但是，图版角色扮演游戏为何会如此大受欢迎，它又是怎样玩的一种游戏呢？

铅笔·纸·骰子
——图版 RPG 主要玩法及特点

玩图版角色扮演游戏，大体上要有 3~5 人参与。其中一人因承担较特殊的任务而被称为游戏主持人，其余的人则被称之为玩家。在游戏过程中，游戏主持人的具体职责如下：解说剧情，或者是根据游戏规则创造一个剧情；扮演非玩家角色，诸如神邸、村民、怪物等，即与这些角色对话都是由游戏主持人来担任；记录时间；判断和裁决玩家采取各种行动的结果，诸如调查、战斗等；随机提供触发事件，比如说怪物的出现；分配经验值。而玩家则要扮演游戏剧情中的角色。首先要选择角色的姓名，然后用投骰子的方法决定能力，诸如力量值（STR）、敏捷值（DEX）、智力值（INT）、运气值（LUK）等，最后再选择角色的职业，如战士、僧侣、魔法师等。上述的角色选择事项要用铅笔逐一记载在一张印刷精美的角色状态表上。尔后在游戏主持人的剧情说明过程中进入情境，走进一个想象的世界之中来展开神奇的冒险之旅。随着情节的渐次展开，角色们要购买装备、要游走街市、要拜见王君、要多方打探、要在荒郊野岭中与恶魔怪兽展开血腥的厮杀。尤其是在洞窟这样一种图版角色扮演游戏的经典场景中探幽索微，伴随着游戏主持人大呼小叫的提示，角色们在步步惊魂之余还要在方格纸上绘出迷宫的结构图来。

玩图版角色扮演游戏，大体上有如下道具：一本游戏说明书；一些纸张；一支铅笔以及若干个骰子。在游戏说明书里，一般包含一整套游戏规则，若干张角色状态表，供游戏主持人阅读的游戏剧情，更详尽的游戏剧情还包括游戏故事的

图 2.16 图版 RPG 游戏的人物资料表格

背景资料，诸如这个虚幻世界的地图、散布于各个陆地的种族以及他们的历史、文明程度、风俗习惯等。事实上，针对于某一种游戏规则，是可以制作出多种剧情的。换言之，一套较成功的游戏规则是可以衍生出主题各异的剧情的。显而易见，这取决于游戏主持人的创作水平如何了。然而，游戏主持人所提供的剧情也仅仅是一个粗线条的轮廓而已。图版角色扮演游戏最终所形成的故事内容是游戏主持人与玩家共同努力合作的结晶。如果我们可以把剧情制作比作一粒种子，那么在整个游戏的推演过程中，这粒种子通过主持人和玩者如江如河的幻想之水的浇灌，使得它深深地置根于参与者的心灵之上，茁壮地生长成一株枝繁叶茂的故事之树。

图版角色扮演游戏的剧情既承担了故事气氛营造的任务，也同时为玩者提供行动的目标，或者称其为故事情节的发展路线。而在总的主题路线或者说总的目标之下，又可以分解成若干个具有篇章意义的小剧情，即小目标。从而能够推动游戏不断地发展下去。如果某个游戏的剧情较为庞杂，枝蔓很多，则这种剧情通常被称之为“长篇剧情”。为了实现最终目标，必然要经历许多冒险，玩者所要花费的时间通常会很长，短则一星期，长则一个月乃至数月。而那些主题简练、目标明确的剧情则被称之为“短篇剧情”，玩者大多在一天之内就可以玩完。因此短篇剧情较适合初学者玩。

在图版角色扮演游戏的世界里，角色的所作所为如同在电脑角色扮演游戏里那般模样，四处游走，多方打探，杀魔斗怪等。上述这类举动图版角色扮演游戏里分别定义为“移动”、“调查”、“战斗”，并且统称为“行动”。事实上，不论是图版也好，电脑也罢，角色扮演游戏对游戏剧情的处理都充分体现了戏剧理论的一条原则——行动就是冲突。但就图版角色扮演游戏而言，对这类“行动就是冲突”的处理过程是按照预先设定好的规则来严格行事的。

图版角色扮演游戏的规则设定也是相当繁琐的。包括的内容有上述提到的角色制作方法，有角色的装备条款，有魔法的使用条款，有形式多样的冒险组队方法，有战斗过程中的各种规则界定，还有怪兽的习惯、能力以及财宝、运气的细致说明。即凡是与游戏相关的事物、事件及裁决方法，都要有系统性的设定，十分周详。短篇剧情的游戏规则书大致有 3 ~ 4 万字左右。

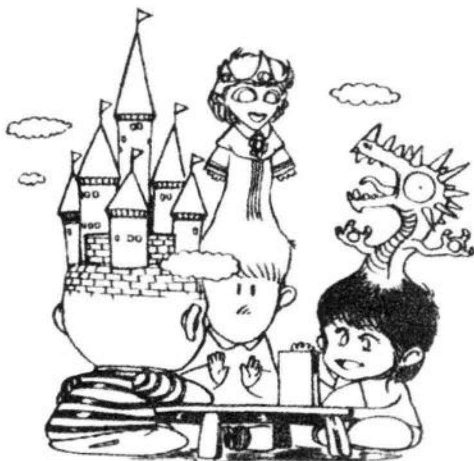


图 2.17 玩图版 RPG 能够激发玩者丰富的想象力

在玩图版角色扮演游戏的过程中，投掷骰子是最常见的举动。一个偶然事件的触发，其最终结果是通过掷骰子来决定的。在游戏中，故事情节的铺展是在一个又一个的事件链接过程中形成的。因此通过掷骰子这种偶然性因素的常规介入，便充分体现了故事情节的丰富和多样。尤其是在一些关键性的事件发生时，随着骰子的旋转，玩者会体会到心悬一念的紧张情绪。

最后需要补充的是，图版角色扮演游戏与电脑角色扮演游戏最大的相异之处是前者真正达到了故事"阅读者"与故事"创作者"的同一。尽管图版角色扮演游戏也有剧情的界定，但这类界定是十分弹性化的叙事体系，即它有足够的幻想空间等待玩者去天马行空、思绪飞扬。玩图版角色扮演游戏是在一种近乎痴人说梦的虚妄之中，把游戏中经历过的故事内化在玩者的心灵之中。每一个人在每一次玩图版角色扮演游戏所发生的故事都是独一无二的。



图 2.18 早期的图版 RPG 玩法

一个图版 RPG 玩家的手札

仅仅从上面的说明来了解 RPG 游戏，似乎仍然显得过于抽象。下面，这里引用一个真正图版 RPG 玩家的手札，期望能帮助读者达到感性认识的效果。

一切都是从课堂上开始

时光要追溯到 1978 年，那一年我上高二，在堪萨斯州的一所高中念书。就是那时候，我生平第一次碰到了"它"，当时压根儿不知道图版角色扮演游戏是什么东西。我们有一门课叫"科幻小说文学"，老师要求每个人都得上台发言，结果有位同学提到了一个非常有趣的游戏，他每逢周末都会找一志同道合的人大玩特玩。那是个什么样的游戏呢？据他讲，参与者或者自己编制一个角色，或者从自己平时最喜欢的科幻、幻想小说里面挑出一个角色，然后大家组成冒险队伍，一起踏上奇幻的旅途。游戏过程中会遇到种种玄妙的情节、奇特的生物、诡谲的地下城、古墓、城堡……里面的惊奇、欢笑，期盼自不待言，说到酣处，真有"行到水穷处，坐看云起时"之妙。

听他老兄吹得天花乱坠，再加上那时我又年少好奇，下课后就一直拉着他东问西问的。然而，"它"对我来说仍然是一个神秘莫测的玩意儿，直到后来，我这位新朋友在班上示范了一次，对象是几何学老师带的资优班学生（在美国，天分特佳的学生通常都会编成特殊的班级，让他们彼此激发创造力和学习效果）。我当然不会错过这种机会，率先抢到一个位子。游戏开始之前，他先发了一些属性表格给我们，大致一看，里面的参数、属性能力值多得不得了，而且很多项目更是匪夷所思。除此之外，还有整整一张的"简介"，说明角色的特征、性格、嗜好——这和电脑角色扮演游戏那种三言两语就草草带过的作法真是大相径庭，纸上角色扮演游戏比电脑角色扮演游戏的出现早很多，并且很早就十分风行了。时隔多年，我已经忘了当时我扮演的角色的名字了，但是还有些粗略印象……嗯，记得他是一个全身肌肉隆起，威武有力的野蛮人，可惜他是真正头脑简单、四肢发达。他最喜欢的东西依次是……财富、美酒和权力。

初出茅芦斩妖除魔

接下来，我们的主持就开始为我们编织一个迷离的幻境，从他口中娓娓的说出一个故事：公主被一个邪恶的妖术师捉走了，他的父亲忧心如焚，于是昭告天下，只要救出他的爱女，他就把国

土割一半给他，而且将把公主嫁给这位勇士。好啦，英雄难过美人关嘛！寻齐人我们就出发吧！冒险之初，倒也十分顺利，没花什么力气就打探到了那个妖术师的行踪，追追追，当我们追到了一个地下城里头，事情可就没那么简单了，处处都是险恶的机关陷阱，敌人一波波来袭……

大家拼死杀退了一批半兽人、食人巨魔、骷髅兵以后，找到了一间上锁的牢房，往里头一瞧：嘿！一个女孩子被锁在墙上，这未免太诱人了吧，大伙一乐，准备回去领赏了。可是，我下意识觉得不太对劲——咦，是不是太简单了点？当我正要表示怀疑的时候，我们的几何老师已经一马当先，冲进去英雄救美。正当他要解开锁链的时候，说时迟，那时快，那个"女孩"突然眼中精光四射，头罩掀开，露出了一张狰狞的脸孔，"她"的头发变成了一条条的毒蛇——这不是蛇发女妖美杜沙吗？哇——大伙儿吓得魂不附体，主持就叫几何老师掷一个20面骰子，怎么就偏偏掷出了个"1"。于是，主持就宣布：一阵绿光笼罩着这位倒霉的牧师老兄，他马上变成了一座石像。嗯，虽为老师最忠实的学生，但毕竟老命要紧，大家拔脚就跑，弃牧师于不顾……

又经过了无数的险阻难关，我们终于找到了真正的公主，可是我们已经被整怕了，其中有个家伙的"检验办法"居然是先拿刀子戳戳看，到底是敌是友。结果不用我说您也猜到了，所谓公主，一定是吹气如兰、貌美如花、莺莺燕燕、弱不经风，当然禁不起这种"检验"，没两下就一命呜呼。这还了得！大家面无人色，匆匆的撤出了这个地下城，逃到国外去，要不然等他老爸发现"凶手"竟是我们这群人的时候，不免要脑袋搬家。

当然，我们这次的冒险是非常失败的，沿途犯下了许多难以弥补的大错。但是，这个游戏却深深地烙在我的脑海里，在我年轻的心灵里激起一阵阵的涟漪。这辈子从没碰过这么好玩的游戏，我再也无法自拔，与它结下了不解之缘，它陪我度过了不知多少个日日夜夜，带给我无数的甜密与温馨，梦想和希望。这正是鼎鼎大名的《龙与地下城》！我第一步骤是开始猛灌那个朋友的迷汤，费尽力气说服他，让我参加下一次他们的周末聚会，此后……此后的岁月就像是我个人的一部征战史，每周末都是一次新的冒险，大家的兴致一直很高昂，几乎从没人缺席过，只要时候一到，每个人都会自动到那个朋友的家中报到。

我们什么都玩，从熟悉的《龙与地下城》到各种类型的游戏（通常，我们周六中午大家集合以后就开始玩，废寝忘食，一直到第二天的中午才作鸟兽散。

没错，我们这群人都是"游戏第一，女友第二"的狂热分子。约会？算了吧，大家还是来玩图版角色扮演游戏吧！那些日子里，我们拚命地玩，管它是哪一类的，从太空为背景的Traveller，到牛仔游戏Boot Hill，我们从不错过任何一个，不过玩来玩去，大家还是认为《龙与地下城》是最棒的。

上大学以后，我玩的时间减少了，并不是因为我已经"退烧"，而是因为功课的压力让我难以脱身。但是，我总是尽可能挪出时间来玩图版角色扮演游戏。我在社团里还认识了几个比我更狂热的家伙。

流金岁月——图版角色扮演游戏的经典作品

堪称经典的图版角色扮演作品有《龙与地下城》、《北欧传奇》(Runequest)和《洞穴与巨人》(Tunnels and Trolls)等。

这些游戏都是大抵相同的东西，甚至连图版游戏中的枪炮、障碍和外交手腕都大同小异。当玩家看到盒中只有数本书和骰子时，一定会大吃一惊。那个令全美国人着迷的游戏，难道就只是靠这几样东西制成的吗？然而实际上制作游戏，确实只需要这些书、纸和笔就足够了。

当然，这并不是说只需读这些书就可以制作游戏了。因为书里只写了角色的扮演方法、怪兽的能力、宝物等。

也就是说，在图版角色扮演游戏中，用单个数值或规则来表示时间的经过或怪兽的强大，仅仅是世界的说明而已。被称作游戏主持的人必须根据这些数值或规则来制作一个剧情（类似一本小说）。然后玩家们在游戏主持人制作的剧情中

探险。在这个世界中，玩家们虽然多少会受到一些限制，但也仍可以像在现实世界中一样采取多种多样的行动。因此，游戏主持人在制作剧情时，必须预想到所有的事态。

例如，为揭示一洞窟的入口处，游戏主持人即使特意设置标志，玩家也不一定能注意到，甚至还有可能会毁坏这个标志。因而游戏的趣味往往会与游戏主持人设想的大相径庭。

由此可见，图版角色扮演游戏与电脑角色扮演游戏最大的区别就是它并不给所有的行动设置限制。

这一点，在上面提到的3种游戏中基本是相同的。不同的只有角色的扮演方法、魔法的规则而已。

所以在美国，不仅出笼了角色转换用的规则，而且还可以将《龙与地下城》中的角色用到《洞穴与巨人》的剧情中。不过科幻的角色不能运用到幻想的游戏中。

《龙与地下城》

作为图版角色扮演游戏的开山鼻祖，美国TSR公司的《龙与地下城》不仅为图版角色扮演游戏作出了奠基性的贡献，更由于它一直倍受玩家推崇，流传甚广，影响巨大，故可以称得上是图版角色扮演游戏的典范之作。从1974年《龙与地下城》问世以来，TSR公司在认真听取玩家反馈意见的基础上曾作出多次修改，并由此派生了许多版本，其中基础版和专业版最具代表性。

《龙与地下城》的基础版主要是对游戏的基本规则作了详尽的解说。因这个游戏非常受青睐，所以紧接着又不断推出了附加规则，进而衍生出专业版。在专业版中，主要记载着在野外的规则，比如可以撑着竹筏到无人岛去探险等。在这之后，又发行了玩家、主持人等一些规则版。由于《龙与地下城》在美国已流行很多年，玩家玩的时间也很长，因此有人将角色的级别玩得异常的高，正是为了这种人，具有附加规则的专业版便应运而生。

如上所述，图版角色扮演游戏只有规则是不行的，还必须有剧情。因此，针对那些不懂得剧情制作方法的人，TSR公司又另外出售了剧情说明手册。人们可以根据玩的角色的级别对此进行选择，因而它深受初学者的欢迎。

此外还有单人用的剧情说明手册，即使没有玩伴，也能玩个痛快。

下面就《龙与地下城》基础版的入门内容作一介绍：

●角色的扮演方法（首先通过掷骰子来决定自己的能力，然后再选择与能力相当的职业，之后确定性格等相关属性）

●法师、僧侣魔法的说明

●探险的顺序（移动、时间经过的方法等）

●战斗的顺序（战斗中的移动、先攻、后攻、战斗中的距离等）

●怪兽的说明。

●宝物（魔术栏、宝石等）

●主持心得（剧情的制作方法、会敌概率列表、实际操作范例等。）

由角色的扮演方法可以看到，《龙与地下城》并不能简单地选择种族，必须通过掷骰子决定了能力之后，再从战士、牧师、法师、小偷、妖精、矮人等中选择。而电脑角色扮演游戏则通常可直接采用妖精法师、矮人战士等人物或种族，因此，习惯电脑角色扮演游戏选择方法的人在玩《龙与地下城》时，会显得有些不习惯。

其他的图版角色扮演游戏对世界有许多这样或那样的限制。相比之下，在《龙与地下城》世界里却相当自由。在这个剑与魔法统治的世界中，只要与中世纪文明相关的事物，都可以加入《龙与地下城》的世界。

由于限制玩家的规则很少，因此即使是初学者，也能够享受到一定的乐趣。

例如，当伙伴们一起玩时，可以毫不费力地将它转换成玩者们较为熟悉的世界（无论是小说还是卡通片），而无需对游戏的背景冥思苦想，使游戏的操作更加简单。

此外，它还可以将电脑角色扮演的世界转换为《龙与地下城》的世界，这样，主持人即使想不出剧情，也可以将自己玩过的电脑角色扮演游戏改编成剧情。若用此方法试玩过后，你就会发现

用电脑版制作剧情有多么容易了。

与《龙与地下城》配套出版的剧情资料是相当丰富的，这为主持人制作剧情提供了极大的帮助。此外还有怪兽指南等资料出售。怪兽指南中写了怪兽的数值（攻击力、生命力、防御力等）和特征。值得一提的是，还出版了《龙与地下城》的小说。

《北欧传奇》

该游戏1978年由Chaosium公司发行，90年代被Avalon Hill公司购得版权，重新包装后再次发售。

《北欧传奇》虽然在游戏规则的构成上与《龙与地下城》大致相同，但它在游戏规则的具体说明方面相当繁琐，因而《北欧传奇》在难度上要超过《龙与地下城》，初学者玩《北欧传奇》会觉得很吃力。显然，《北欧传奇》不适合低年龄的玩者。

角色基本上只有人类，而与职业无关，所有的角色都既是战士，同时又是法师。当然，角色要想在某一方面出类拔萃。这只需通过掷骰子确定了该角色的能力后，再不断地进行训练就可以了。

在该游戏中，无论是训练还是购买装备都需要花钱。角色的出生环境将影响到他所拥有的金钱数额。若能够出生在有钱人家，不仅可以去学校，还可以被尊为优秀学者。自然他在军队中的提升也会很快。而决定这一切的，只是靠掷两个10面体的骰子。

即使是战斗，它也不象《龙与地下城》那样仅仅简单地判断有没有击中，而是用百分率来表示使用武器熟练到怎样的程度，用盾进行防御的能力达到百分之多少等等，甚至对击中铠甲的什么地方等命中位置也可以进行判定。因此，若重复不断地在这个游戏中战斗，直到操作熟练时，玩者通常要花费很多时间。

至于魔法，它也有相当复杂的规则，在《龙与地下城》中没有魔法点数这一概念，而在《北欧传奇》中，角色的能力中有"魔法能力"这一项，它决定了使用魔法的次数。

《北欧传奇》中魔法大致可以分为两种：一种被称为基础魔法，无论是谁，只要付钱就可以学习这一魔法；另一种魔法是神秘字母魔法，由玩者的名字所决定。在基础魔法中，即使同一魔法也可以一级一级地不断向上增长。其中使剑变锋利、治伤等魔法，深受使用法术的人们喜爱。神秘字母魔法是在角色决定自己姓名的同时决定了自己的卡片。卡片上表明了该角色信仰哪种神。如果是热诚的信仰者，还可以借助神的力量来使用强大的魔法，在《北欧传奇》中最难也最具魅力的就是卡片。

该游戏对其世界中的神也进行了设定，因而与《龙与地下城》相比，它对世界的限制相当多。《龙与地下城》设定自由，是一种简单的游戏，而《北欧传奇》却设定严密，即使连最细微的部分也必须由规则来决定。

顺便提一下，《北欧传奇》中有一个基本世界，里面预先了记载着什么时候、发生了什么事件的年表和地图。

此外，它还备用了各种各样的资料和剧情。其中最引人注目的是，在一般角色扮演游戏的世界中仅被作为怪兽面目出现的山精，在该游戏里却被细分成一个种族，从而也决定了这一北欧民间传说中的妖怪过着怎样的生活以及它进化过程中的各个状态。它是由喜爱山精的玩家们设计的，如此巧妙的设计确实让人叹服不已。

《洞穴与巨人》

该游戏发表于1979年，是一种简单的图版角色扮演游戏。这一点与《龙与地下城》相似，甚至它比《龙与地下城》还要简单。

前面两个图版角色扮演游戏使用4、6、8、12、20面体的骰子，而《洞穴与巨人》只使用6面体的骰子来处理各种项目，可以说这是它最典型的部分。最有趣的是怪兽的扮演方法与其他的图版角色扮演游戏不同，《洞穴与巨人》没有对怪兽进行详细的说明。书里只有少数几个种类，其中也没涉及到怪兽的特征，而仅仅记录着扮演怪兽时的标准数字。大概仅凭怪兽的名字就能联想出它的特征，从而才将此省略的吧。可以说，这是《洞穴与巨人》不同于其他游戏的一个特点。

与前两个游戏相比，《洞穴与巨人》的角色扮

演方法更接近电脑角色扮演游戏，即确定角色的姓名后，再确定其主要的能力，之后再确定种族，接着根据种族对各种能力进行修正，最后才确定职业。它的职业具有非常有趣的特征。在魔法师职业中，一般的游戏分为使用攻击性魔法的法师系和使用防御性魔法的僧侣系两种，但在《洞穴与巨人》中，却没有这么清楚的界限，而只有魔法师这一种。

《洞穴与巨人》中记载了近百种武器和护具，并用数值表示了各种武器的能力，可以供玩家参考。这就免去了玩家从相关图书中可以看到很多古代使用的武器，但由于不明白它们的能力而不能运用到游戏中的烦恼。

如前所述，《洞穴与巨人》是一种简单的游戏，这从另外出售的《洞穴与巨人》剧情等资料中也能窥见一斑。剧情资料里有很多专适于单人的设定的，因此初学者也可以玩个尽兴。

此外，《洞穴与巨人》中还列出了枪的规则。这是一个非常有趣的特点，其他图版角色扮演游戏根本不会对枪作任何说明，但《洞穴与巨人》却用具体的数值来表示枪的威力，大概是游戏设计家们觉得在游戏中加入枪会更有意思吧。也许有的玩家会认为，枪与幻想世界是格格不入的，但《洞穴与巨人》规则中所说的充其量不过是火石枪，而根本没有出现高射炮或机关炮等武器。《洞穴与巨人》与《龙与地下城》一样，对世界设定相当自由。

魔戒之王
——角色扮演游戏的文学奠基石

《魔戒之王》(The Lord of The Rings)是在本世纪中叶由英国作家 J. R. R. 托尔金创作完成的一部幻想小说 。一般而言，幻想小说的读者对象局限于少年儿童。而《魔戒之王》则以其丰富的想象力、严谨的故事结构、意蕴丰厚的文化背景，开创了当代幻想小说领域的新篇章。

《魔戒之王》问世后，不仅欧美儿童如醉如痴，许多成年人也爱不释手。特别是在图版角色扮演游戏创生的 70 年代，《魔戒之王》的文学价值再一次凸显在世人面前。



图 2.19　英国著名幻想小说作家、RPG 文学奠基人托尔金教授

《魔戒之王》由 3 部组成，第一部为《旅伴》(The Tellowship of The Ring)，第二部为《两座塔》(Two Tower)，第三部为《国王回归》(The Return of The King)。《魔戒之王》的第一部写于 1941 年，之后的写作过程历经 14 年之久，直到 1954 年才全部完成。

在托尔金的文学生涯中，除了《魔戒之王》以外，他还创作了其它几部幻想小说。在这些书中，托尔金不仅是为读者编织了一个个神话故事，更重要的是，作为一位长期从事语言学教学工作的学者，他为这些神话故事构筑了一个逻辑严谨的神话世界。其故事背景是以欧洲中世纪文明为参考系统。在故事中，除了人类作为一个种族以外，还有荷比特（穴居矮人）族、妖精族、矮人族等一些与人类相关的种族，而半兽人族、托洛鲁族则是这个神话世界中的异端邪类。每一个种族都有

他们的族谱、历史、语言文字、地图以及习俗等诸多文明善举。在书中，人类并非是主要角色，而那些精怪异类所构成的世界则被描绘得栩栩如生。

在创作神话故事方面，托尔金的艺术造诣即使在当代也很少有人能与之比肩而立。更重要的是《魔戒之王》对角色扮演游戏的影响，也是具奠基性质贡献的。因此可以说，《魔戒之王》是角色扮演游戏爱好者必读的一部经典之作。

作为一位语言学家，托尔金曾这样讲道："创造一种语言，必然预示着创造一个新神话！"

《魔戒之王》故事梗概

在《魔戒之王》中，魔法是主宰世界的主要力量，而魔法的施展则通常由戒指的魔力来实现的。在托尔金笔下的各种魔戒之中，有一枚魔力最强大的戒指，拥有它的主人不但可以洞悉这个世界的所有奥秘，还能统治这个世界。《魔戒之王》就是围绕着这枚最强劲的戒指展开情节的。

为了得到艾勒波尔山下由飞龙守护着的财宝，荷比特族一个名叫比鲁波的勇士和魔法师甘达夫(灰色魔法师)及12个矮人出发了。途中比鲁波一行因受到怪兽半兽人的袭击而失散。比鲁波也在半兽人的洞窟里迷路了。高勒姆也住在这个洞窟里，他从斯巴亚族那儿抢掠了戒指(能够统治一切的戒指)后就长期隐居在此。此时的高勒姆已变得不仅身材矮小，而且性格乖僻。

高勒姆遇见了比鲁波，提出来比赛猜谜，若比鲁波赢了，高勒姆就将他带到洞窟出口处，若高勒姆赢了，他就将比鲁波吃掉。结果高勒姆回答不出比鲁波出的谜，于是他惊慌失措地赶回自己的住处取戒指，然而戒指却不见了。原来他已将戒指遗失了。恰巧比鲁波偶然拾到了这枚戒指。高勒姆发现后，正欲杀死比鲁波，比鲁波却因无意中戴上了这枚戒指而消失了身影。原来这枚戒指具有隐匿佩戴者身影的魔力。因此比鲁波躲过埋伏在洞窟出口处的高勒姆，幸运地逃了出来。

《魔戒之王》的第一部分便是从这里接续的。

作为魔法师的甘达夫知道这枚戒指具有十分可怕的魔力，它不但使人性情变得乖僻，而且使持有它的人生出永远占有的贪婪之念。于是在比鲁波111岁生日(荷比特族寿命长)时，他说服比鲁波将戒指传给了比鲁波的外甥弗洛多。

这枚戒指原本属于住在黑暗的摩尔多尔国的索隆。之后妖精和人类齐心协力将它从索隆手中夺了过来。这枚戒指正是能够统治一切的戒指。索隆想尽一切办法力图夺回这枚戒指。甘达夫知道后，在弗洛多起程时告诫他不要被索隆的杀手捉住。

于是，弗洛多带着数名同伴离开了和平的荷比特族村庄。途中在投宿的旅店，他们遭到了索隆部下的袭击，但最终死里逃生。从一次又一次的追杀中逃脱出来的弗洛多，后来与艾里亚多鲁的人类战士阿拉贡结成同伴。凭着阿拉贡的机灵，一行人终于逃离危险，来到了位于裂谷的妖精大公的领地埃尔伦德城堡。

各种族的主要成员都聚集在埃尔伦德城堡，开会商议如何处理这枚戒指。会议的结果是，与其将戒指交还给索隆，还不如把它毁弃。但是，若要毁弃这枚戒指，只有将它投进制造它的摩尔多尔的火山中。这段火山位于黑暗之国的正中心，因此这将是一次艰难的行动。

为了完成这次充满危险的任务，各种族都选出各自的精锐。成员有：戒指的持有者弗洛多、人类的阿拉贡和冈多大公的孩子波罗米厄、妖精的森林王的孩子莱格拉斯、矮人吉姆利、荷比特族的桑姆瓦茨、默里安道克、佩雷格里及法师甘达夫，共9人。

在去摩尔多尔的途中，一行人遇到了各种各样的危险，在莫里亚坑道一战中，甘达夫与同伙失散了。一行人犹如失去了向导，在阿拉贡的指挥下，大伙顺利地通过防守一关。接着，一行人来到妖精居住的鲁斯罗里恩森林。这儿的女王拥有另一枚戒指。此外她还拥有一面魔镜，你想看什么，它就能让你看到什么。

大伙从镜中看到了家乡的景况，还看到了被认为死在坑道里的甘达夫的身影。同时也知道了有关摩尔多尔的杀手以及高勒姆的事情。

从森林中出来，一行人面临一个重大决策：是继续向东朝摩尔多尔行进，还是向面临与半兽

人交战的冈多首都米纳斯·蒂瑞茨行进？

冈多大公的儿子波罗米厄极力主张去冈多，而戒指的持有者弗洛多则要求去摩尔多尔。于是波罗米厄想凭借暴力将戒指抢过来，但失败了。

从波罗米厄那里逃出来时，弗洛多与桑姆瓦茨去向不明，剩下的人因受到半兽人的攻击也各自失散。

以上是《魔戒之王》的第一部分。

波罗米厄对自己想强夺弗洛多的戒指的做法感到非常后悔，他最终在悔恨中死去。默里安道克和佩雷格里被半兽人捉住并押运至艾森戈德。剩下的阿拉贡、莱格拉斯和洛米里则紧紧尾随着半兽人一伙。

捕捉了默里安道克二人的半兽人一伙，被住在罗克考的艾奥默将军的骑兵队打败，受惊的默里安道克二人逃入了森林中。与艾奥默汇合的阿拉贡等在这儿又重逢了从冥界回来的魔法师甘达夫。于是，他们继续寻找默里安道克和佩雷格里。

抵达西奥登国后，一行人把不断向老国王灌输谎言的蛇王击退了。实际上蛇王是萨鲁曼的部下。萨鲁曼是比甘达夫级别更高的白色魔法师。萨鲁曼自从成为黑暗之国索隆国王的部下后，就变成了一个恶毒的法师。

默里安道克二人逃入森林后得到了木头人的帮助，木头人摧毁了号称毁坏不了的不坏塔。萨鲁曼和蛇之王就据守在这座塔里。甘达夫发现后，劝降萨鲁曼，但遭到拒绝。于是他夺去了萨鲁曼贤人的地位（萨鲁曼由于做了坏事，早已不是白色法师）。

弗洛多将高勒姆驯服后，在他的带领下向摩尔多尔行进。由于无法从北方的莫拉龙黑门进入，他们便绕向遥远的南方的秘密入口。

这时，各国的上空都被摩尔多尔的乌云笼罩着。这是因为索隆幽灵们在寻找戒指。

以上就是《旅伴》、《两座塔》的内容。第三部是《国王回归》，主要是写索隆与甘达夫的战争、围绕着戒指归属而展开的战争及其结局。

《魔戒之王》与角色扮演游戏的关系

正如多次提到的一样，图版角色扮演游戏的鼻祖《龙与地下城》是以《魔戒之王》为蓝本制成的。因此《魔戒之王》中出现的东西也常会出现在游戏中。这不仅仅是《龙与地下城》，可以说几乎所有的幻想角色扮演游戏都是如此。

首先，托尔金创造出的怪兽成为目前角色扮演游戏中的怪兽。例如半兽人，虽然体态没有表现出明显的继承性，但自从托尔金在《魔戒之王》中创造出长着猪脸、与人相似的怪兽以来，在角色扮演游戏中，猪脸就成为半兽人的固定形象。其他的怪兽也能说明这一点。鬼族中的怪兽也大都是依据《魔戒之王》，明确划分为欧哥勒、托洛鲁等种类。

其次，托尔金的怪兽原形——马尔洛哥，现在也被当作一般的怪兽运用到游戏中。

再次，组成团体进行探险这种角色扮演游戏的形式也是由《魔戒之王》而来。《旅伴》是写由多个种族组成团体，相互弥补缺点，进行冒险的故事。而角色扮演游戏正是吸收《旅伴》的这一特点。在故事中，魔法师甘达夫、人类战士阿拉贡、波罗米厄、矮人战士吉姆利、妖精莱格拉斯以及包括主人公弗洛多在内的4个荷尔比特人，组成了一个9人的团体，而知识最为丰富的甘达夫作为团体的首领表现活跃。统辖众多同伴的首领这一形式也是由《魔戒之王》而来的。

现在的RPG被解释为数个不同的职业的人聚成一个团体进行的冒险。但在《魔戒之王》中，却采用为了保卫和平，各种族的代表共同参与冒险活动的形式。

在《魔戒之王》中最有趣、最能体现角色扮演游戏气氛的就是前文中提到的莫里亚坑道的故事。游戏中做了这一类的设定：坑道入口处的门只有使用魔法中的咒语才能打开，对此束手无策的人将会遭到附近池中怪兽的袭击；或是因为阅读了坑道中的一本古旧的书籍明白了出人意料的事实等等。这些设定确实很有角色扮演游戏的风味。

此外，在莫里亚坑道里与屡次袭来的半兽人、托洛鲁以及有着可怕威力的、最后和甘达夫一同跌入谷底的巴尔洛哥等怪兽之间的战争，的确让人心惊肉跳。可以说这是角色扮演游戏中

最有代表性的战斗场面。

在《魔戒之王》中诸如此类的角色扮演游戏要素还有很多。倘能读到这本书对角色扮演游戏的爱好者们肯定有所帮助。

此外，流传于世界各地的神话故事是角色扮演游戏世界不容忽视的一个大背景，是幻想角色扮演游戏的源泉。神话在民间流传的同时，也是构筑人们精神世界的丰富土壤。这是因为它围绕着发挥众神特异能力这一话题展开，其趣味是其他故事无可匹敌的。也许没有注意到，即使在平时玩的游戏中神话的影响也以角色的名字或地名等各种各样的形式体现出来。如果巡游一遍神话的世界，就能享受到角色扮演游戏世界乐趣的另一个侧面了。在后续出版的《游戏之王》——角色扮演游戏篇里将讲述给予幻想角色扮演游戏重大影响的希腊、北欧、美索不达米亚、印度等地的神话以及角色扮演游戏中神话的世界。

虽然开辟天地之类的故事与角色扮演游戏世界的创立时隔万年，但有趣的是，众神或英雄的故事却往往原封不动地被移植成一个个角色扮演游戏，而且众神所使用的魔法与角色扮演游戏的世界极为接近。神话时代科学尚不发达，人们完全崇拜迷信，因此，目前谁都不相信存在的怪兽却活生生地出现在角色扮演游戏中，这强烈地激起人们的兴趣。固然幻想类角色扮演游戏的故事多取材于西欧各国的神话，但东方的神话也非常精彩，这是真正等待发掘的远古财富。

神话，就是关于古代被信奉的众神（有的现在仍被信奉着）的故事。神话不是宗教，但与宗教关系密切。

基督教影响了西方人的思维方式，其中的神话也传遍世界。要深入研究角色扮演游戏，更多地了解基督教将是有益的。

其实，不仅仅是《魔戒之王》，不仅仅是《龙与地下城》，也不仅仅是图版角色扮演游戏和战争游戏，影响电脑游戏的因素还有很多很多，诸如文化背景、历史源流等等。这属于更深一层的范畴，就不是本书所能包括的了。

第三章

数字化时代的梦工厂

游戏软件开发的职业种类
——软件业的浪漫骑士

在世界上，有志于游戏业的人，大多都希望从事开发工作。据游戏业界就业活动反映出来的资料显示，希望在开发职务上谋一份差事的人数约占业界总就业人数的80%左右。由此看来，软件开发目前已成为游戏界令青年人趋之若鹜的热门职业。然而这类工作的发展趋势正逐步细化，直接派生出不少新的职业种类。实际游戏制作方法参见本书的有关章节，这里简要介绍一下各种职务的内容。

制作人(Producer)

制作人也可以说是游戏制作的全面负责人。制作人的基本工作有：①决定计划；②组织工作人员；③管理预算；④管理日程安排。另外，当工作人员的意见发生分歧时要进行协调；宣传经营等方面的策略统筹也是制作人工作的一部分。总之，制作人在游戏开发过程中担当的是最重要的职务之一。即使同是制作人，也有实际中深入制作部分与管理队伍这两种类型。因为制作人的工作责任重大，需要有较为丰富的经验，所以多数情况下，由公司的重要人物担当，如开发部长这类高级管理人员。但制作人并不一定由年长者担当。在这一职位，也有一些是20岁左右的青年人。但实际使用年轻人的公司并不很多。一般情况下，专业人员工作相当时间后才可能成为制作人。

导演(Director)

导演的作用是指挥现场的制作人员，同样是很重要的角色。这种职业需要具备从程序设计到音乐创意等较为广泛的专业知识和领导能力。导演的工作，可以比喻为音乐演奏中的指挥。此外，导演还要完成一些制作人的辅助工作任务。即使不设立导演职位，组织队伍、制作游戏时也缺少不了相当于导演工作的人员。在实际工作中，由游戏设计者、主程序设计员等人兼任导演的情况

也很常见。与制作人相同，导演的工作也是游戏公司的管理工作。

游戏设计员(Game Designer)

所谓游戏设计，不是绘制几幅画，而是真正创造、设计游戏。设计者这一称呼，多少含有发明创造的意思。如今，在创作一部新颖独特的游戏越来越难的情况下，游戏设计员的作用便愈显重要。这一职业伴随美国电子游戏商业化的初始阶段(70年代)应运而生。

计划人(Planner)

在企业内担当游戏设计工作的，一般被称作计划人。他们开发游戏的核心构想，作出表现核心思想的规划书，并对现场的程序设计员和美术设计师进行明确的任务安排。计划人不但要花费大量的时间与各个工作人员交流，而且也从事需要有高度专业知识以制定游戏规划书之类的文案工作。

剧本设计人(Scenario Writer)

就是创作故事、脚本的人。脚本设计一职在游戏业界被普遍接纳，尤其是在制作重视故事情节的RPG游戏和冒险游戏时，这一专门职务更显重要。如今的游戏公司，设脚本一职的情况较少，一般委托给公司以外的作家担任。虽然许多有志于制作游戏的人向往脚本写作工作，但这不仅是写写文章而已，如果没有游戏软件的总体设计能力，也是很难成功的。

美术设计师(Graphic Designer)

承担游戏中所有画面的美术设计与绘制工作。美术设计师随着游戏技术的进步，职业内部也开始分化。几年前，就可以看出相同游戏的美术设计分为背景设计和人物设计。近年来由于新技术的问世，使平面设计与立体设计的分工日益趋向明朗化。从使用的阶段区分2D与3D的美术设计的公司也正在增加。美术设计师工作特点要求是制作游戏用的CG(电脑图形制作)，但也有一部分才华出众的美术设计师从游戏整体感觉出发来进行美术制作与设计工作。这一职业的重要程度，正逐年增加。

程序设计员(Programmer)

担当游戏软件的程序编写与设计工作。以前的游戏软件以汇编语言为中心，但C语言的出现使这种情形有所改变，因为对各种硬件的良好支持度，较汇编更为精炼、明了的可编译性，逐渐成为游戏程序设计语言的主流。当然，现在已经出现了基于用户图形界面的Visual Basic、Visual C++、Delphi等功能更强大，编程更方便的程序设计语言。但是，作为这一系列高级语言的基础，希望设计游戏程序的人，还是应该下工夫去学习C语言。游戏的程序设计员比起其它方面的程序设计员，更需要富于创意的能力。不仅要按规划书的指示制作，还要加入操作感等细微的感觉，弥补设计者的遗漏部分，这才是程序设计员的完整工作。也就是说设计者与程序员有了沟通，才可能设计出一流的游戏软件。

程序设计员中，被称作主要程序设计员的人，有决定数据形式和算法等程序方法的重要权力。程序设计员最近也在分化，采用助手制或小组制的越来越多。另外不直接涉及游戏编程、专门制作原始游戏开发工具的程序设计员也有。

音响设计师(Sound Programmer)

就是制作游戏音乐和效果音的人。也有的称为音乐编曲。以前只要具备编辑音乐的技能就可以应付，但由于个人电脑、音源、作曲工具软件的迅速发展，现在的作曲家没有相当的能力，是无法进入游戏音乐界的。总体而言，游戏业的音响设计师，与广义上的作曲家颇多相似之处。

其他部分的开发工作

以上是一般游戏公司较多采用的职业种类。但不同公司之间也有一定的差异，这里我们也略作介绍。

首先，一些著名的游戏公司有专门的研究部门。这个部门并不只是开发商品，还作如开发部门的后援之类的工作。具体说来，进行的是特殊

的开发工具和网络系统及规定芯片的研究。也可以认为是基础研究的部门。

而且，不只限于软件，也有公司使用硬件设计者。在某些游戏中，为了表现效果更加完美，就需要一些特殊的硬件支持。诸如3D图形加速卡，飞行摇杆及手柄之类。这就必需和硬件厂商在技术上相互协调，甚至自己制作支持该游戏的硬件设备。这些公司召集硬件设计者，有时也请一些工业产品设计师。这样，游戏公司所设立的开发职位实际上扩大了许多。只是，这里所介绍的开发职务是需要相当专业知识的工作，因此有时施行学科、学部制定制。

游戏公司的综合职务和一般职务

开发部门以外的职务，也就是游戏公司的综合职务和一般职务。游戏公司既然是公司，同样设有营业、总务、宣传等诸多部门。

需要强调的是，与其他行业的公司相比，游戏公司的有些部门显得尤为重要。比如说法务部。游戏行业中诸如违法拷贝、著作权、特许权等等的法律问题接连不断。因此各公司在这一部门中投入的人力和财力较其他企业更多一些。此外，现在所有游戏软件都进行商标注册，注册商标的工作也多由法务部担当。其他业界中不很常见的机构，还包括一些命名为“知识产权办公室”、“版权管理部”等等的部门，主要进行版权管理和本公司创造的游戏人物的二次使用管理。随着从游戏中派生出的执照、商标的名牌效应，大腕公司纷纷设立版权管理部门。

另一个鲜明的特征是游戏公司设有许多与贸易有关的部门。为了使游戏软件全球销售，游戏公司需要涉及相关的进出口之类的业务。而且游戏软件多数要取得海外版权，所以进口业务也很盛行。因此许多大公司都设立了“国际部”、“海外部”、“贸易部”等一些相关机构。

业界关联公司、其他的游戏工作

除游戏公司以外，还有一些与游戏有关的职业。比如流通、销售等等。不仅有批发商，还有开展全国连锁的大规模专卖店，这些公司的经理大多在三四十岁左右，喜欢录用思维敏锐、有上进心的年轻人。有些公司甚至每年都录用应届毕业生，所以这一领域很受年轻人的注目。如果不在游戏相关行业就职的人，能够下定决心发挥全部才能努力到底的话，仍然有很多方法可以制作游戏。许多成功的人当初就是一边作公司职员，一边进行游戏制作的。

电脑游戏软件的开发流程

通过上面的介绍，我们对游戏开发这一职业有了基本的了解。但一个完整的电脑游戏是怎样诞生的呢？这正是下面所要谈到的。

以前说起游戏制作，人们认为只不过是“设计程序”而已。过去确实是这样，一个人彻夜不眠制作程序，便可完成一部游戏作品。但是，随着游戏软件产业规模化的发展，这些年，要做出一部游戏软件，非得动用大量的人力物力和时间不可。如果摆出具体数字，如今被称为大众化作品的好软件首先至少需要10~20人，有时需要50人以上的制作阵容。游戏从策划到发售，最少也要一年时间，平均2年，甚至也有制作时间持续3年以上的作品。

日趋复杂的游戏制作过程令人感到神秘难测。更多好奇的人们都想知道，这究竟是怎样一个流程呢？

这一章介绍的重点是有志于在游戏领域中一试身手的人们都关心的问题——游戏制作。首先向大家介绍游戏软件的制作过程。
（参照图表）

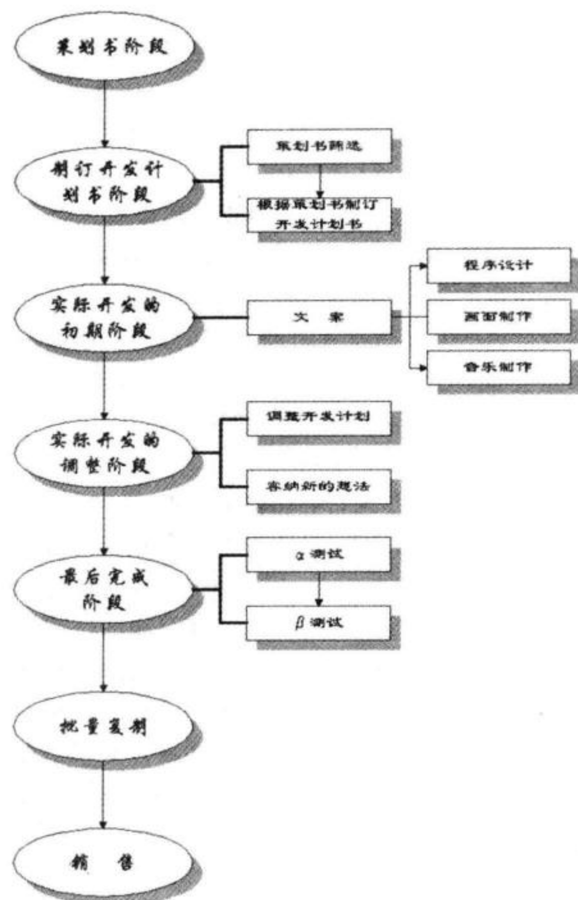


图 3.1　游戏开发流程图

从游戏策划到销售的流程

策划书阶段

现在的游戏设计并非是一开始就制作程序，所有的游戏软件都必须以策划书为起点。游戏策划书没有固定的格式，从 2～3 页的文案到 50 页左右的参考资料，形式不拘一格。根据公司及人员的不同，策划书的书写格式也不尽相同。

也许有人觉得游戏策划书包含了策划者的很多想法，实际上并非如此。策划书只要说明白游戏的概况就行了。可以说，传达游戏的概况是策划书的使命。

策划书不是为了制作，而是为了获得理解。让经营者判断策划的商业价值，让销售部门预测软件销售额，征求其他开发者的意见，这就是策划书要达到的目的。

能明确写出游戏规则是什么、怎么有趣，这样的策划书是十分受欢迎的。刚刚从门外汉成为策划者的人，往往喜欢将大量的故事情节及角色特性写入策划书。这实际上是没有任何意义的。简洁地概括出游戏趣味性是最重要的。只要准确地传达了游戏的趣味性，然后加上开发对应机种、预定发售时间、销售对象以及画面构成的草稿，必要时再添加某些参考资料，策划书就完成了。

制定开发计划书阶段

完成后的策划书，将面临什么样的命运呢？不是所有的策划都被商品化，只有优秀的策划才能当选，并进而走上实际开发的道路。实际上，在走向市场之前这段时间，游戏软件的竞争就已开始了。具有一定规模的游戏公司的资料室中往往存有数十个甚至数百个策划书。游戏公司的开发部中，不光存有本公司职员所提供的策划书，从外部吸收的策划书也有不少，因此竞争十分激烈。

那么，通过了严选这道门后，游戏制作便进入了从策划书走向开发计划书的阶段。所谓开发计划书，就是将游戏策划者的观念传递给制作者的说明书。开发计划书同策划书不同，仅仅有个概况是远远不够的，必须深入细致到游戏的具体情况，从游戏开始至游戏结束画面，诸如角色的动作画面与背景画面，游戏中可能出现的画面，全部要在开发计划书中体现出来。关于游戏制作的全部阵容，都要以开发计划书为基础展开，因此责任重大。开发计划书就好比建房屋的设计图。

根据游戏公司的不同及游戏内容的不同。开发计划书的写法也不同。比如以一个画面为基本单位，或关于每个角色的示意图，开发计划书的方式可谓多种多样。另外关于相同角色的动作说明，经常这样写着“到达顶点后立即停止然后飞快落下”，或者用绘画来表示，亦或添加上让程序设计者易懂的计算式。传达的方法各种各样，即游戏开发计划书让人明白谁到底做什么工作是最重要的。至于文章构成、书写方式、体裁等可暂

且不论。

若要正确传达这么多信息，开发计划书要有足够数量才行。形容数量之多，与其说有“几张”不如说其厚度有“几厘米”，或“几箱”。情况也许令人难以置信，刚刚开始制作的游戏所需的资料，很快就会变成一堆厚纸，游戏公司中经常听到这样一句话：“要制作一部游戏就要腾出一间屋子来堆书箱”。

实际开发作业的初期阶段

在此以前的工作可以说是沿着一条道路在走。关于游戏的制作，只限于以游戏策划者为中心的少数开发者，然而在开发计划书完成一半时，各专门制作人员将合流工作。以后的工作将会平行进行。下面逐一介绍。

一般来说，首先是非计算机的制作人员碰头讨论计划。非计算机的人员是指脚本设计者或角色原创设计者。他们在开发计划书完成以后立刻同游戏策划者碰头，以便迅速投入工作。在程序设计工作开始之前，这些文案工作需要首先完成。因此，他们的工作先行于其它制作群的工作。

接着，程序设计者开会制订具体计划。实际上在开发计划书设计阶段，游戏策划者就与程序设计者开始讨论工作计划。程序设计者们繁忙的工作这时正式开始。程序设计者们纵观全局负责重要系统的设计。例如画面的切换，基本数字的变化等，所有眼睛看不到的部分都由他们负责。角色动作步骤之类的具体工作以后再考虑，不过有时根据情况，也试着设计一些游戏的核心部分。比如，RPG 游戏中的战斗画面有时会首先被制作出来，之所以这样做的原因，程序设计者们这样解释：“头脑中设想的计划能实现吗？有时为了判断游戏的趣味性必须以实际画面为准。”

同程序设计者们的工作同步而行，画面设计者们的工作也开始了。游戏画面大部分用全体工作人员共用工具（模拟转换器）制成，因此公司中画面设计者们的办公桌上排列着配备同样工具的计算机，情景颇为壮观。画面设计者利用眼前的工具，根据开发计划书的指示制作图画。绘制游戏图画时，不是一下子绘制出一幅大画，而是分别绘制一些小画。比如绘制一个人，便是利用 16×32 点的小尺寸。如果这个人是移动的话，就如同制作动画片一样绘制几部分画面。在绘制人物的画面设计者旁边，还有专门负责场景或道具的设计者，这样，游戏图画就被分步设计出来了。这是 2D 画面的设计步骤，3D 的情况时大致分为三个阶段。首先利用三维图形工具软件制作出 3D 立体模型，从事这种工作的人叫模型设计师，完成后的模型只是一种利用网格线组成的无色画像，之后再为这个画像模型贴图、上色。这样，通过程序设计者的手，色形皆俱的物体便可制作成立体而又逼真的电脑图形。无论是 2D 或 3D，画面设计者们是在分工十分细致的体制下工作。

接下来是音乐。如果说画面设计由集体作业来完成，音乐方面则属于个人工作，在策划书完成阶段，音乐担当者就开始想象符合游戏风格的东西。这段时间还没有作曲，只是停留在游戏音乐的整体方向性阶段，是摇滚乐好呢，还是古典音乐好呢？作曲家需要琢磨一番。一旦开发计划书完成，作曲家就会了解具体的游戏内容，根据内容就会提出如“我做几首曲子好呢”这样的问题。大部分作曲家这时开始创作游戏旋律，音乐担当者便根据游戏的画面边游戏边体验，力争创造出最符合游戏气氛的音乐。

为什么游戏音乐要在游戏进行时创作呢？同电影作曲不同，游戏场面根据玩家意识及偶然情况会有许多变化。比如游戏的结束曲在何时，采用什么样的曲子合适？玩家在什么时候最紧张？作曲家需要考虑到这些情况来创作音乐，游戏的音乐创作事实上是十分辛苦的工作。

实际开发作业的调整阶段

尽管有了完整的开发计划书，实际的制作依然是相当麻烦的。而且随着各部分工作的进行，麻烦的事情也就更多了，问题也更加突出。

比如容量问题便是难题之一。虽然游戏的记忆容量较以前有了大幅增加，但目前仍有一定限制。一般在游戏制作计划完成时，各工作部门的

容量便已分配好了。游戏画面××兆，主程序××兆，音乐××兆。

然而随着工作的进行，容量往往会超出。原因有时是因为开发计划书阶段的计算错误，开发阵容力量不够，或者是开发小组需要更大的容量等等。这时就需要制片人及导演作出正确判断，是把剩余部分的容量增加上去？还是削减一部分容量？容量的问题是开发小组共同的烦恼。

下面这个问题也十分常见，在游戏制作时，工作人员常用“可能”和“不可能”讨论问题，策划者产生出一个新的想法，将其写在开发计划书中，虽是理论上能办到的问题，而在现实工作进行中，程序设计者慨叹“这个想法没法表现”这样的事情是家常便饭，策划者坚持“应该可以吧？给我做！”程序设计者回答：“不可能”。双方之间的气氛会闹得很紧张。这样的问题（包括人与人之间的关系）必须有人帮助解决，这也是制片人和导演的重要工作。

麻烦事也不光是坏事，也有令人喜悦的麻烦。比如，在游戏制作过程中有人突发奇想：如果这样做会不会更有趣。从策划阶段起经过数月后，许多人投入游戏的制作工作，而且见到实际的游戏画面后，开发小组中产生这样的想法也是自然的事。然而是否采用计划外的想法，或是采用后如何融入当前的工作，这对于全体制作人员来说都是重大问题，在产生了好的想法后，游戏制作过程中还会产生新的问题。

尽管分工及流程作业在有条不紊地进行，游戏制作中的诸如此类的麻烦事还很多，在游戏制作进入中间阶段后，伴随制作工作的进行，制作人员还需同时解决相应出现的问题。正因如此，游戏开发者必须具有克服压力的顽强精神。

最后完成阶段

上述非常艰苦的工作完成后，各部门的数据也就完成了。完成后的数据将集中在程序设计者身边。画面数据、音乐数据、脚本文字数据以及围绕游戏始终的各种程序数据等，都在这里被综合在一起。另外象RPG或策略类游戏中敌人角色参数也可加入。试玩版软件的准备工作完成。

最先完成的试玩版一般被称为α版，利用其进行简单的测试。若发现不合适的部分就立刻改正，此外在必要的时候要对游戏难度做进一步调整。即使经过游戏专家精确计算，各部门分别制作的数据往往存在有“只见树木不见森林”的盲点。因此制作出试玩版这个森林，目的就是重新检查改正每一棵树木。

各种数据在经过修正后重新汇集，制成α版的替代品——β试玩版。此时尽管仍是处于开发中的游戏，但实际上与我们常玩的游戏已经没有什么区别了。然而这时的游戏仍可能存在某些错误。在程序设计员之间常被称其为BUG，这时是最后修正这些BUG的时候。从文字与文字之间的小错误到游戏系统的致命错误。努力设想游戏中可能出现的任何情况，消除这些影响。动用所有游戏开发者，有时甚至需要动员打工者或公司内其他部门职员试玩游戏。因为无论花费多大心血制作的游戏万一出现一个诸如动作不畅的小错误，也会被视为“次等品”。有人认为游戏开发者们在调整改错阶段到来时就会轻松一些，其实这是他们最不能掉以轻心的重要工作。顺利通过这个阶段后最终作品也就完成，之后等待的就是软件的批量复制与销售了。

开发游戏的基本常识

环境·方法·个人

开发环境对游戏品质的作用。游戏软件设计开发的品质好坏，显然是与制作环境息息相关的。比如说，一家使用普通图象工具软件的公司与另一家掌握了先进的图象技术的公司相比，您认为哪一家公司能制作出优秀的游戏作品呢？显然是后者。再比如说，一家公司的决策者桌子上摆着十本策划书，而另一家则有一百本策划书，您认为哪一家公司更能创作出杰出的游戏软件呢？也显然是后者的可能性更大一些。其实制作环境并不仅限于策划书的多寡、硬件设备的优劣以及技术是否先进这些显著条件，其中还包括管理制度、每个人的创造才能以及人与人之间的关

系等。假如在制作游戏过程中，有人提出新的观点、新的想法，这能立刻掀起公司内全体工作人员的创作热情吗？显而易见，上述这些开发环境是个人难于左右的。但实际上却对游戏的优秀与否起着关键性作用。

制作方法不拘一格。上文所写的游戏制作流程只不过是一般的例子而已。游戏制作过程中往往也有许多例外的或特殊的例子。可以这么说，有一百种软件就有一百种制作方法，另外随着技术革新，游戏制作方法也有所改变。从某种个别的制作方法考虑，游戏的制作还刚刚开始。另外早已约定俗成的方法也往往不见得非常适合某一工作，有可能完全颠倒。新观念的形成，别的公司率先使用了某种技术等等，有众多的理由妨碍着游戏制作工作的进程。种种麻烦之间，可以想象得出，在这样环境下工作的人，必须具有随机应变的思考方式，因为游戏制作这一工作与日常习惯的工作完全不同。

个人才能的作用。上面对游戏制作过程做了介绍，体现了游戏软件作为一种大众娱乐化的商品是集体创作的结晶，是分工协作的结果。这就如同汽车厂的生产线一样，游戏软件每天象众多规模化生产的产品一样被生产出来。然而另一方面也不能忘记，游戏软件至今也是一种包含了个人创造性想法及能力的东西。这种创作过程中的个性化品质过去如此，现在也没有被工业化的流程所湮没。游戏既是产品同时也是个人作品。

因此对年轻的具备创作灵感的游戏开发工作者来说，不仅要投入到工厂般的生产线中，更重要的是要象沙漠中的旅人寻找水源一样，在自己头脑中不断思考新的游戏。如果不具有这种宏图大志，恐怕连生产线末端的待遇也没有。实际上不少业余爱好者考虑出的所谓“策划书”几乎不可能成为新的游戏，因为大部分是受到过去某些“经典作品”的影响而照猫画虎；更有甚者，在策划书中大言不惭地声称其策划表现了《创世纪》之类 RPG 游戏的精髓。

规则 · 系统 · 世界观

看了前面所讲的复杂的分工程序，我们会这么想：游戏是囊括了故事、画面、音乐，再加上操作感及难易度等独特要素的最高综合艺术。再归结于程序设计，或许还会得出游戏是一种新媒体、是数字文化的说法来。

事实确实如此。然而最近的游戏过于强调艺术性和文化性，而忽略了游戏另外一个重要的侧面——“游戏道具”。将过去的游戏换上一个新故事，就能成为一个新游戏，这样的错觉产生了一种自认为优质的所谓“游戏策划书”的东西。

那么“做游戏”，到底指的是什么？ 对过去的民间游戏及曾经称为经典的电脑游戏佳作做一番调查，可以看出游戏(广义)是由三要素组成的。

正如标题所示，三要素分别是规则、系统、世界观。实际上从游戏制作最前线的软件工作者们的口中也经常听到“规则”、“系统”、“世界观”三个词。似乎这也从侧面体现了游戏“三要素”的深入人心。

首先是规则，即游戏决定条件。“碰到就输了”不仅是捉迷藏也是《超级玛利奥》的规则；“和某些东西配对”不仅是麻将也是《俄罗斯方块》的规则；“命中就赢了”、“数字小就输了”……这些民间游戏的规则，也多数适用于电脑游戏。

接着是系统，这是使游戏成为更加有趣、人人都可以公平参与的东西。例如在猜拳游戏中，是一边动嘴说一边伸出手，这可以说是一个相当成功的系统。系统确切才能保证规则的成立。例如尽管有了“排满一行就去掉一行”这样有趣的规则，但如果《俄罗斯方块》纵长条的出现机率为 1/256 的话，那么这个游戏大概也就变成了无聊的智能测验了。也就是说，有了出色的系统保证，前述的规则才能由法律一般严格的决定条件转变为适度紧张却充满乐趣的决定条件。系统同规则一样，是非常重要的游戏要素。

最后是世界观。它是将游戏者带入模拟世界的东西，比如猜拳，根据手的形状代表了石头、剪子和布，由于有这种充满乐趣的规定，人们才会有成就感，如果拳头、手指、手掌被定义为 0、2、5的话，人们就会产生这样的疑问“为什么 5 支手指要输给 2 支手指呢”？大概谁也不会再玩这个

游戏了。又例如捉迷藏不叫“接触跑”或“对面接触奔跑”而被称为“老鹰捉小鸡”，人们才会对这个游戏乐而不疲。“黑色屏幕上落下白色蠕虫的游戏”被称为“宇宙侵略者”才能吸引人们花钱投币去玩。因为有了世界观，人们才能体会到规则及系统的乐趣，才能产生游戏的成就感。

将游戏解析为规则、系统和世界观的方法提醒了我们，在构思新的游戏时，必须综合考虑新的规则、系统和世界观。

值得强调的是，规则、系统、世界观是一个整体，对它们可以在理论上进行解析，但却不能割裂开来。比如说，一个策划书中不断体现了新的世界观，而规则和系统却脱离不了老游戏的框架，则这个游戏策划书仍然缺乏创意。这就如同以前的猜拳，只不过将石头、剪子、布改为铁块、钳子及胶合板，却硬要说“制作了一个新游戏”。还有，“RPG 游戏如同电影一样只要改变脚本就行了”，坚持这样论调的人也很多，然而对于还未固定于某种游戏制作方法的新人来说，更应该充分发挥自己的想象力。如果真的打算制作属于自己的作品，就必须三位一体地考虑规则、系统和世界观。

现代企业神话的缔造者
——游戏产业飞速发展的奥秘

游戏产业是在大约 25 年前，从诺兰·布什纳尔在游戏机中所投入 25 美分的硬币开始发展起来的。如今它在全世界已成为年销售额高达数百亿美元的产业（日本年营业额为 2 百亿美元；美国则为 1 百亿）。电子游戏产业之所以能够取得如此程度的成长，其主要原因有以下几点：

高附加值商品

游戏软件是附加价值非常高的商品。所谓高附加价值是指用低价买入的东西经过加工可以高价出售。也就是说一片软盘或 CD－ROM、一块半导体芯片，其批量的成本价很低，但由于存储记录了游戏程序便可以卖到较高的价格。正是这种高收益支撑着游戏产业的成长，这一点也被公认为游戏产业的长处。因此对游戏公司来说，与其它产业的企业相比，财务上的特点非常明显：不但公司收益率高，而且从业人员的个人收入也极为可观。比如在日本，汽车、家电、食品厂家中，公司职员每人一年取得 100 万日元的经常利润就算达到标准了。但在游戏公司中，只有超过 1000 万日元才算达到标准。如果有人想了解游戏业界以外的其他产业的公司，只要比较一下相关数字就可以了。应该明白的是：游戏公司与其他产业的企业相比，虽然销售额少，但效率高，是可以取得高利润的公司。

大批量销售的商品

在市场上，高附加价值型的商品还有很多种类。但是通常所说的高附加值的商品，是偏重于少部分人喜好的奢侈品。比如用低价买进的矿石加工成的宝石就是一个比较典型的例子。但是游戏软件不仅附加价值高，而且也是可以大批量销售的商品。当然，能够大批量销售的游戏软件必须是以优秀的品位为前提的。在其他产业界能大批量销售的往往利润幅度小，而且一般情况下，利润幅度大的也无法大量销售。在这一点上，也可以说游戏软件这种商品是得天独厚的特例。

技术与创意都可以开发新产品

对以前的游戏行业，有人曾提出过“这种热潮会持续多久？”的质疑，也有人认为它迟早会消亡。但是，游戏产业不仅没有消亡，还取得了在其

■表 3.1　产业构造与商品附加值示例

高附加价值·少量销售型	低附加价值·少量销售型
代表商品 珠宝饰品和高级轿车 产业构造 商品单个的利益很高但很难大量出售。也就是说奢侈品产业利润率高，但销售额无法增大。	代表商品 日用电器产品等 产业构造 利润幅度小，出售量少，但很稳定，常能售出。熨斗、电风扇等日用电器的产业属于此型。

高附加价值·大量销售型	低附加价值·大量销售型
代表商品 游戏机软件、VCD 等 产业构造 商品单个的利润大，而且可以大量出售。但是卖不出去的产品无法处理，所以容易变为投机性产业结构。	代表商品 生活必需品及产业用材料 产业构造 虽然大量出售，但单价低，利润少。卫生纸等生活必需品与钢铁等产业用材料的产业属于此型。

	经常利润	从业人员	从业人员个人利润
游戏公司 A	1150 亿日元	980 名	1 亿 1700 万日元
游戏公司 B	425 亿日元	3820 名	1100 万日元
游戏公司 C	50 亿日元	360 名	1300 万日元
游戏公司 D	61 亿日元	270 名	2200 万日元
家电厂商 A	453 亿日元	23000 名	197 万日元
食品厂商 A	29 亿日元	3247 名	89 万日元
汽车厂家 A	353 亿日元	29357 名	120 万日元
钢铁厂家 A	44 亿日元	7461 名	59 万日元

他产业无法比拟的成长。这主要是因为游戏软件是“进化”的商品。一般情况下，在其他制造业中，技术革新就是制造新产品。举例来讲，液晶显示器这一技术问世以后，电子计算器、手表、笔记本电脑等这些新产品也被开发出来。但作为媒体产业，不依赖技术革新而靠创意也可以制造新产品。比如书、杂志、电影等等。在这十几年间，纸张、印刷、胶片与电影院并没有很大的技术革新。但是人们利用纸张、胶片来反映出创意，使媒体产业持续创造出新产品。

而游戏软件这种商品，不但通过技术进步可以产生新产品，甚至面对技术停滞时期还可以另辟蹊径凭借创意制造新产品。3D 实时处理图形这一技术产生了《VR 战士》游戏，另一方面，即使完全没有先进的技术，只靠创意也能成功。《俄罗斯方块》不也名噪一时吗？游戏这种商品，既可以像工业产品那样凭借技术进步制造新产品，也可以像其他媒体产业那样，凭借创意制造新产品。仅这一点，游戏软件产业就存在其他产业所不具备的优势。因此只要计算机技术不断进步，创作人员充分发挥才能，把新的创意融入软件之中，游戏产业就大有发展余地。

无限发展的可能性

回顾游戏产业的过去，从中可以发现如上所述的优势；放眼未来，游戏产业也极具成长力。首先，在数字化时代浪潮的推波助澜下，以前记录在纸张、胶片上的文字和影像，今后会向数字化发展。多媒体大英百科全书的问世，就使印刷版的同类出版物在销量上大幅度受挫；VCD 机乃至于 DVD 机的大行其道，使得录象机处于十分尴尬之境地；激光唱盘的发明，不但把塑胶唱片逐出了市场，而且也使录音机处于江河日下之势。尽管文字、影像、声音的数字化与游戏产业没有直接的显著关系，但在这场数字化革命中，游戏产业一直是这场革命的急先锋。显而易见，游戏产业对传统媒体产业的启示是具有示范性的。

其次，游戏产业所独有的软件制作的专业技术蕴含着高速发展的可能性。双向性、对话性、参与性便是一个典型的例证。双向性是公认的今后媒体产业发展的关键。以前人们只能从电视、出版物中单方向获取信息，现在就可以互动操作媒体，这是双向性技术极为活跃的表现。如果旧有的媒体采用这种技术，发展成为参与电视、参与电影、参与小说，那么整个媒体产业将呈动态发展。保持以往的纸张、胶片形态是无法实现数字化的。把当初的文字、电影数字化，正是为了实现这种双向性。为了让使用者自由检索，对数据加工。必须把它们变为计算机可以处理的数字信息。

但是，对数字化及双向性的展望说起来容易，要变成具体的软件产品，却是有很大困难的。参与电视、参与电影这类事物，有人认为明天就会出现，可事实并非如此轻而易举。为了彻底实现这些愿望，还有很多技术上的障碍要突破，市场的成长也需要时间，通信网等方面还存在一系列问题。参与电视、参与电影的实施能否真正被一般家庭认可，还是个未知数。实际上所谓“电影与游戏的结合”之类的“互动电影”，只不过给人一种“可供选择的电影”的感觉。其实，与其看这种电影倒不如痛痛快快地玩游戏。

以长远眼光来看，参与电视、参与电影、参与小说这些事物的实现是不可否认的。双向媒体的兴盛可能还更遥远，但相信那个时代一定会到来。到那时候，现代游戏业培养出的双向性技术的巨大意义，必将会引起整个媒体产业界的注意。

第四章

今日电脑流行色

游戏电脑梦幻组合

现今，电脑的浪潮正以迅猛之势涌入中国普通百姓家，因为今天电脑已经不再被当作是令人望而却步的科研工具，它正渐渐成为平民百姓家中的大件之一，成为人们生活的一个组成部分。正可谓："旧时王谢堂前燕，飞入寻常百姓家"。这一切，与电脑娱乐功能的空前强大密不可分，看VCD、看电视、听音乐、唱卡拉OK，凡此种种使得电脑成了家庭娱乐的中心。而电脑游戏可称得上是所有娱乐项目中最引人入胜的一个，动作类的疯狂刺激、角色扮演类的惊心动魄、冒险类的神秘紧张……足以让人们不但从游戏中体验到真实社会中不曾有过的感受，更能在操纵游戏的过程中学到种种电脑知识，所以说游戏是家用电脑的一大功能。

不过，现在随着多媒体技术的飞速发展，电脑游戏越做越精彩；其艺术创意新颖独特、3D动画如梦如幻、立体音效美仑美奂，真足以把玩家带进一个新世界；但这些新游戏对电脑的要求之高也是十分惊人的，所以没有一台足够强大的电脑，玩者不但无法获得最佳游戏效果，甚至连玩的资格都没有。那么，一个铁杆的游戏迷需要什么样的电脑呢？

CPU

CPU是决定个人电脑运行游戏程序能力最重要的因素。但是CPU世界既很精彩，也很无奈。有道是性能不断提升，而价格却不断暴跌。在市场上，Pentium166MHz的CPU已不多见，含有MMX技术的Pentium MMX CPU已经成为市场主流。然而，随着性能上远胜于Pentium MMX的AMD的K6、Intel的Pentium Ⅱ和Cyrix的6X86 MX的相继面市，又使CPU大战进入了一个前所未有的多元化时代。情况既是如此，玩家应如何抉择呢？首先应从CPU的性能和兼容性着手。

对CPU性能的要求最好看看当前最热门游

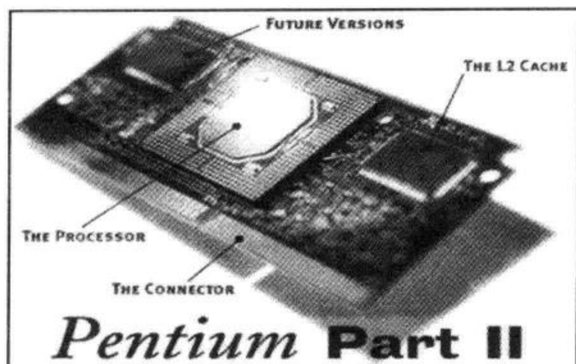


图 4.1 Pentium Ⅱ微处理器的内部构造

戏的建议配置（不是最低配置），如 EA Sports 公司的赛车游戏《极品飞车Ⅱ》，其对 CPU 的建议配置已达 Pentium166MHz，这说明设计人员认为只有用 Pentium166MHz 以上的 CPU 运行游戏，才能达到最佳的视觉效果。

速度相当的不同品牌 CPU 运行同一游戏软件的效果可能大不相同，这是由于 CPU 对软件的兼容性造成的。由于 Intel 公司的产品占有市场的大部分，任何游戏软件的制作者都会以其为设计基础，其它的 CPU 在设计上或多或少与 Intel 的 CPU 有所不同，在处理浮点运算能力上相对弱一些，运行要求苛刻的游戏就可能出现问题，甚至有非 Intel 的 CPU 根本无法运行的情况发生。因此，玩游戏，Intel 的 CPU 应是首选。

新出的游戏软件，支持 MMX 的会越来越多。为了玩到更新更好的游戏，您不妨在选购 CPU 时适当超前一些，不要图便宜购买行将淘汰的 CPU。从目前的市场发展看，到 1998 年年底，Pentium MMX233MHz 就会成为新购机的玩家的值得考虑的最低配置，而 Pentium Ⅱ 233MHz 将是梦幻电脑的标准配置。不过在现在，Pentium Ⅱ虽然功能非常强大，但由于结构与过去的 CPU 有较大变化，须购置昂贵的新型主板方可使用。加上它上市不久，即使大降价，绝对价格也会很高，一般用户难以承受，所以玩家们在最近装备 Pentium Ⅱ并不是最佳的选择。

内存

内存在电脑系统中的作用也是非常重要的，它是用来临时储存数据的存储器，以供中央处理器 CPU 运行软件时使用。内存越大，电脑系统的性能就表现得越好。现在无论是系统软件还是游戏软件都越做越庞大，对内存数量的要求也越来越高，16MB 内存应是玩游戏的最低配置，在目前价格并不贵的情况下，选择 32MB 的内存会比较合适，如果还觉得不够，可以加大到 64MB。

购买内存，还要注意内存的类型，现在常见的内存主要有以下几类，普通的 FP 内存、EDO 内存和 SDRAM 内存。SDRAM 采用 168 针脚的插槽，与前两种使用 72 针脚的内存互不兼容（EDO 内存也有使用 168 针插槽的品种）。SDRAM 在速度上比前两种快 30% ~150%，但还需要看主板是否支持。在奔腾主板中，VX 和 TX 主板都可支持 SDRAM，但只有在 TX 主板上，SDRAM 才能发挥最大的功效。

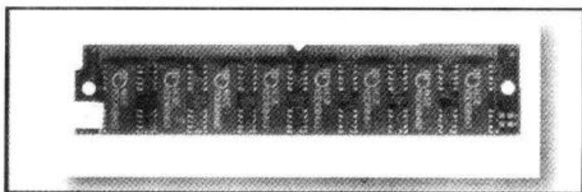
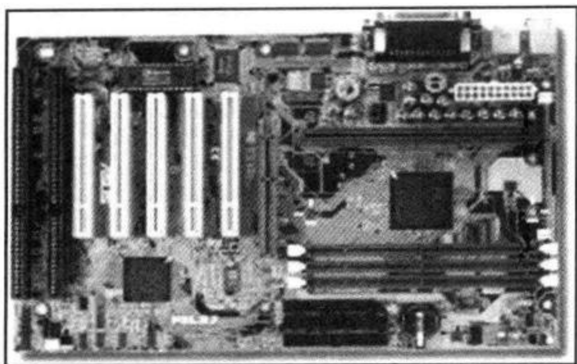


图 4.2 普通的 72 线内存条

主板

主板技术最为核心的是芯片组技术，这是主板的灵魂所在。目前市场上最流行的奔腾级主板的芯片组是 Intel Triton 系列，其中 Intel 430FX 芯片组被称为 Triton，430VX 和 430HX 被称为 Triton Ⅱ。随着 MMX 的走俏，是否真正支持 MMX 对游戏玩家尤其重要。HX 和 VX 的主板虽然多数都宣称支持 Pentium MMX，但实际上也不过是能够满足 MMX CPU 工作的基本环境，并不能完全发挥 MMX 的功效，而 TX 芯片组较前一代的 HX、VX，在性能上有了一定的改善。TX 芯片组针对 SDRAM 的使用进行了优化，提高了读写内存的速度，配合 MMX 处理器可以更好地处理多媒体信息，采用了先进的动态电源管理技术，支持 ACPI（Advanced Configuration and Power Interface），提供新型的电源管理方式；支持 Intel 和 Quantum 共同制定的 Ultra DMA/33 新型硬盘接


图 4.3 采用先进的 AGP 总线结构的 Pentium Ⅱ主板

口，Ultra DMA/33，数据传输速度可达 33MB/秒，比 PIO Mode 4 的 16.6MB/秒快了一倍，并可兼容现行的接口。TX 芯片组使用了新的 PⅡX4 驱动程序，更加减少了 IDE 接口在系统中的资源消耗，从而增强了系统的整体性能。TX 芯片组主板的使用，缩小了内存和 CPU 之间的速度差异，有利于 MMX 处理器性能的发挥，且具备 UBS 端口，扩充非常方便，现在已成为市场的主流。选购的 TX 主板最好配备 512K 同步管线突发式 Cache(PR SRAM)；BIOS 最好是储存在可擦写的闪速内存(Flash EPRAM)上，这样用户可以方便地利用软件将 BIOS 升级。

市场上使用 TX 芯片组的主板有很多，其它还有 VIA 芯片组系列，但数量很小。根据权威杂志《个人电脑》1997 年第 9 期对 25 种主板的测试表明，虽然以升技、海洋、联想等稍稍领先，同样采用 TX 芯片组的主板性能差距不是很大。但选择主板时，要综合考虑以下几个方面：首先是功能，现在的 TX 主板比以前多了许多功能，如 CPU 温度检测，软件关机、远程开机和无跳线技术等；其次是服务和品牌，购买主板时不要只与零售商联系，一定要问清楚厂商在本地区的办事处或总代理。这样，用户可以得到包括保换保修、技术咨询、BIOS 和驱动程序的升级等服务。再有就是主板对其他硬件的兼容和匹配，这样才不会在游戏过程中发生不应有的故障。

显示卡

显示卡又称显示适配器，主要用于计算机主机与显示器的配接，显示卡、显示驱动程序和显示器共同组成了计算机的显示系统。显示系统是电脑与人进行沟通的媒介，也可以说是电脑表达自己思想的工具，先进的电脑如果没有高性能的显示卡与之相匹配，其优势就得不到充分的发挥。图形加速卡已经成为显示卡市场的主流，它主要包括图形加速芯片、显示内存、数模转换器以及基本输入/输出(I/O)系统等部分。其速度主要由图形加速芯片的类型及总线宽度、数模转换器的时钟频率及位数、显存的类型、大小及速度和显示驱动程序的性能来决定。

图形加速芯片是决定图形加速卡性能的关键。生产图形加速芯片的厂商主要有 S3、Trident、Cirrus Logic、ATI、Matrox、TsengLabs 等。最近随着 3D 游戏的流行，3D 图形加速卡在市场上越来越走俏。3D 图形加速卡除了具备一般图形加速卡直接画线、画圆、填充等功能，可以从卡上存储器中直接调取有关图形资料，减轻 CPU 运算负担，加快图形处理速度以外；还加入了 Z-Buffering 缓存器，具有颜色内插、纹理映射等 3D 图形处理功能，并使用了更高性能的显示内存，可以轻松地完成 3D 图形的动画效果。最近，微软推出的 Direct3D API(应用程序界面) 在游戏界大行其道，各大游戏公司纷纷以此作为 3D 图像游戏的基础，支持 Direct3D 的 3D 图形加速卡解决了 3D 标准的兼容性，已成为显示卡的发展方向。S3 公司的 ViRGE 系列、ATI 公司的 3D Xpression、Trident 的 9685 和 Matrox 公司的 MGA Mystique 等 3D 显示卡纷纷上市。其中 S3 的 ViRGE 系列芯片以十分流行的Trio64V+ 芯片为基础，采用 S3d 架构，借助独到的可达到更高效能和更优质纹理映射的 SmartFilter 技术和可增加数据传输

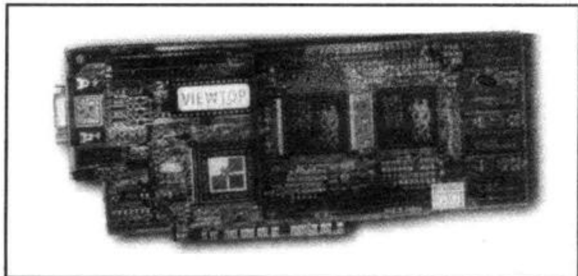


图 4.4 Voodoo 显示卡把电脑游戏带入一个新的境界

量的平行处理层面加速器，拥有了深度缓存、三线性过滤、雾气效果等初步3D图形处理功能，因而受到广大3D游戏开发商的欢迎，是当今市场上最畅销的3D加速芯片之一，占据了40%以上的市场份额，许多著名的显示生产厂家如丽台Winfast 3D S600、联讯3325P、华硕3D探险家等都有以ViRGE芯片生产的显示卡。想领略3D游戏的朋友不妨买来一试。

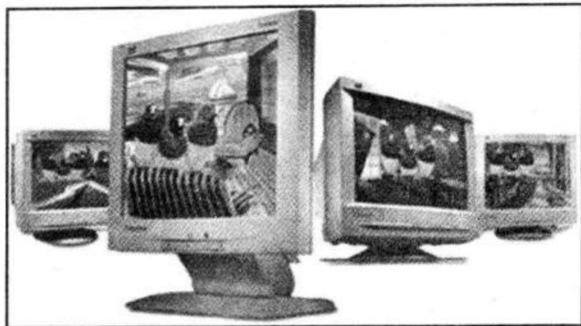
值得指出的是，今后欧美的电脑游戏90%以上需要高档3D图形加速卡的支持，但现在市场上出售的大多数采用S3 ViRGE芯片制作的3D图形加速卡处理3D图像的能力已跟不上形势的发展。如果想买一块3D图形加速卡来玩1998年的欧美电脑游戏，那么采用3Dfx (Voodoo)和NEC Power VR芯片制作的产品才是游戏玩家的最佳选择。Diamond、Orchid、Deltron等公司都有采用3Dfx的3D图形加速卡。

显存的种类和大小是影响显示卡性能的另一个重要因素。从类型上分，显存中速度最快的是MDRAM，WDRAM次之，VDRAM再次，EDO DRAM最慢。从数量上看，如果选择3D图形加速卡来玩游戏，2MB高速EDO DRAM是最低的要求，4MB才算是高档配置。

显示器

在电脑中，显示器起着极其重要的作用，它是电脑与人进行交流的媒介。虽然有个别电脑厂商用电视来代替显示器，但电视从色彩到分辨率都远远不及显示器，因此对于绝大多数电脑用户特别是电脑玩家来说，一台清晰、悦目的显示器是不可或缺的。选择显示器的最主要的因素是屏幕的大小和点距。

显示器的大小。显示器显示图像是通过电子束扫描距离非常近的像素来完成的，通常用水平方向和垂直方向的像素数量来表示图像的分辨率。但并不是分辨率越高，显示器屏幕就越清楚。分辨率、屏幕大小和像素之间的距离(点距)都会影响显示图像的质量。一般人们所说的显示器的尺寸是指屏幕对角线的长度，但厂商所标的尺寸是显像管的大小，实际显示区域通常达不到满屏。如14英寸显示器显示区域只有12.4～13.2英寸，15英寸的显示器只有13.7～14英寸，17英寸的显示器可达16～16.5英寸。17英寸显示器的显示面积比14英寸的大45%～60%，比15英寸的大30%。


图4.5 显示器

据专家测试，在点距为0.28mm的情况下，14英寸显示器分辨率在640×480，15英寸的在800×600，17英寸在1024×768时显示的画面最为清晰。现在Windows95和因特网十分火爆，若在分辨率为640×480的14英寸显示器运行Windows95，画面中图形和文字不很清楚；改为800×600，画面上的一切又显得太小了。因特网上很多站点要求访问者显示器分辨率为800×600。如果准备长期使用Windows95或经常上网，至少应选购15英寸以上的平面直角显示器。经济实力允许的话，不妨购买17英寸的显示器。

由于显示图像是通过扫描像素实现的，因此扫描刷新的频率越快，屏幕的闪烁程度就越低，眼睛也就越舒适，长时间使用也不会感到疲劳。在国际视频信息电子协会的规范中，建议屏幕刷新频率不低于72Hz，也就是每秒屏幕更新72次。选购时可以注意一下扫描频率的标值。扫描方式有两种，即逐行和隔行。隔行扫描在刷新一幅画面时需经过两次扫描才能完成，在高分辨率下很容易产生闪烁现象，造成眼睛疲劳。选购时可以将显示器的亮度和对比度调至最高，在屏幕全白的情况下观察其是否闪烁。

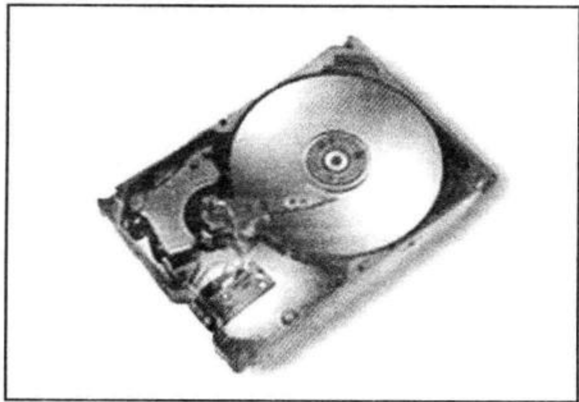
现在显示器的种类繁多，15英寸显示器正在逐渐成为市场的主流。由于显示器的更新相对其它电脑部件要慢得多，所以应该多花些钱买质

量优异、经久耐用的显示器。现在海外主要品牌如SONY、SAMSUNG、EIZO、VIEWSONIC、美格、三菱等都能在市面上见得到，点距0.28mm，支持1280×1024分辨率的15英寸平面直角显示器可能还不到3000元，是游戏玩家的最佳搭档。如果玩家嫌太贵，不妨选择国产15英寸显示器，效果也还过得去。象EMC、CHAMP、VAST、唯新等大都是与国外厂商合资，采用进口的优质显像管，利用国外先进技术生产的，可价钱比进口名牌就低多了，支持1280×1024分辨率的数控15英寸平面直角显示器价位在1800～2000元之间，比好一点的14英寸显示器贵不到30%，比较适合一般家庭使用，是取代传统14英寸显示器的理想选择。

硬盘

如今，随着大型操作系统及其相关应用软件的广泛使用、因特网使用的普及以及越来越多的图形化软件的涌现，用户对计算机硬盘容量的需求会越来越大，对其性能的要求也会越来越高。正是市场的这种高要求使得硬盘厂家竞相推出高性能、大容量的新产品，虽然现在硬盘厂家只剩下Quantum、Seagate、Maxtor、West Digital和IBM等不多的几家，但品种、型号却多得让人眼花缭乱。硬盘是计算机的必要设备，它是否选得合适直接影响到整个系统的效率。

硬盘性能是选购硬盘的关键。低性能的硬盘会影响系统效率的充分发挥。硬盘的性能和它与系统间的接口有关，最新的EIDE接口的硬盘性能已不比SCSI接口的逊色多少，而且现在的Pentium主板都提供这种接口，不需要专门的控制卡，安装十分简便，售价也较SCSI便宜很多，因此绝大多数的电脑用户应购买EIDE硬盘。影响硬盘性能的因素还有主轴马达的转速、平均寻道时间、数据传输率和内部缓冲区。现在市面上硬盘主轴马达转速多在每分钟3600～7200转之间，转速愈高，等待时间就越少，性能也就越高。平均寻道时间是指从硬盘收到CPU的指令起，到磁头移动到指定位置，完成读写准备的时间。现在市面上硬盘平均寻道时间一般在9～16ms（毫秒）之间，平均寻道时间越短，硬盘的效率越高，市售硬盘以平均寻道时间在12ms以下为佳。数据传输率是将数据从磁盘中读出或将数据写入磁盘的速率。它取决于硬盘的接口，理论上EIDE接口可达16.7MB/s，而新型的Ultra ATA3接口更高达33.3MB/s。硬盘的内部缓冲区的大小与其速度是成正比的，具有256KB(千字节)以上内部缓冲区的硬盘性能会更加出色。


图4.6 普通硬盘的内部结构

了解了如何判别硬盘的性能，那么选择多大的硬盘玩游戏才合适呢？可以这样讲，硬盘的容量永远不嫌多，买硬盘应尽可能购买最大容量的硬盘，玩游戏者尤其如此。因为电脑的操作系统越做越庞大，一个游戏软件动辄就要占数十MB甚至上百MB的硬盘空间。如果想流畅地运行这些软件，还需要数十MB的硬盘空间存放交换文件，硬盘可能用不了多久就会被装满。再者，随着硬盘技术的发展，硬盘的容量在不断地扩大，性能不断地提高，而每MB的硬盘空间的价格却在不断地下降，这使得容量大的硬盘更容易被人们接受。就拿世界闻名的Quantum第四代火球硬盘来说，1.6GB的硬盘1450元，3.2GB的硬盘1950元，4.3GB的硬盘2450元。不难看出，容量越大，每MB硬盘空间所花费的钱就越少。

光驱

风靡世界的电脑多媒体化，使只读光盘驱动器已经成为电脑系统中不可或缺的重要组成部

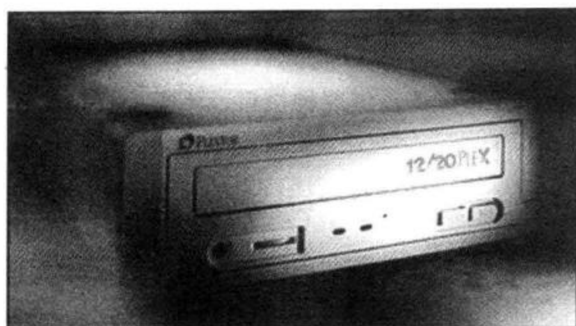


图 4.7 光驱已成为运行游戏必不可少的设备之一

分。各大游戏公司的游戏越做越大，光盘已经成为游戏软件最常见的载体。

市面上的光驱以内置 IDE 接口为主。这类光驱安装简便，价格合理，品种较多，挑选余地大。光驱的 X 倍速，是指光驱传输数据的速率。以最早出现的单速光驱的 150KB/s 为基准，倍速光驱是单速的两倍，为 300KB/s，依此类推，4 倍速的是 600KB/s，，8 倍速的就是 1200KB/s、16 倍速的是 2400KB/s。1997 年还红红火火的 4 倍速光驱现已停产，基本退出市场，目前的光驱市场 8 倍速居主流地位，12 倍速、16 倍速市场份额迅速上升，24 倍速光驱也已出现。品牌主要有索尼、松下、东芝、创通、爱捷特、高士达、ACER、NEC、三洋、日立、美上美和海洋等。

在这众多品种型号的光驱中，是不是速度越高越好呢？其实未必，光驱读取光盘的速度，很大程度上受制于光盘规格本身。现行的光盘软件对光驱的要求并不是很高。比如读普通的音乐光盘，单速光驱就够了；观看 VCD，倍速光驱也能达到很不错的效果；只有少数数据处理量较大的游戏要求在 4 倍速光驱上运行；而专门为 6 倍速以上的光驱设计的游戏软件几乎没有。所以，比 4 倍速更快的光驱并不会带来视频或音频性能的提高（据香港报纸报道，8 倍速光驱即使读取非多媒体文档时，也仅比 4 倍速的快 40% 左右）。

另外，衡量光驱的整体性能，不光要考虑数据传输速度，还要看光驱的平均寻道时间，也就是光驱寻找数据并读入内存的时间。它与数据传输速度无关。一般来说，IDE 接口的 4 倍速光驱的寻道时间应为 200ms 左右，8 倍速为 160ms 左右，12 倍速多为 120ms，16 倍速为 100ms 左右。可见尽管 12 倍速、16 倍速光驱的数据传输速度提高了许多，但寻道时间并没有相应成比例地大幅度提高。这样您就会发现进行多媒体操作和玩游戏时，感觉上高倍速光驱并不比 4 倍速的快很多。

虽然光驱还在向高速发展，但目前的光驱结构并不支持新型的光盘格式如 DVD－ROM 等，因此再快的光驱在不久的将来也会被淘汰。所以，如果您的光驱大多数时间是用来听唱片、看 VCD 和玩游戏，而不是经常地利用光驱进行大规模数据传输或安装软件的话，买个寻道时间短，读盘能力好的 8 倍速光驱就足够了。完全用不着为了赶时髦多花冤枉钱。

声卡

也称声效卡。现在对于用来玩游戏的电脑，没有声卡是不可想象的。不但玩起来少了很多乐趣，而且有的游戏如果没有声卡的支持，想安装都没门。

其实，声卡的原理很简单，它的作用就是将电脑中的数字信号经过处理变成标准的音频信号，然后输出到音箱，再由音箱将其还原成我们能听到的声音。市场上有那么多的声卡，究竟如何选择呢？现在的声卡其实都是 16 位的，声霸卡虽然已经发展到了 AWE64 Gold，但这并不意味着这是一块 64 位的声卡，这里的 64 代表的是声卡可以同时处理 64 复音的数字音效，而卡本身仍是一块 16 位的 ISA 卡。为了玩游戏而买声卡，



图 4.8 声霸卡的包装盒

最重要的一点在于其兼容性。从这个角度出发，最佳的选择无疑是创通公司出品的声霸卡16(Sound Blaster 16,简称SB16)。这是因为SB16立体声声卡是目前个人电脑游戏的标准，几乎没有不支持SB16的游戏。其它许多声卡虽然号称与声霸卡100%兼容，但实际上往往运行游戏软件时，会存在一些兼容性上的问题。

其实SB16并不是一块高品质声效卡，现在的高档声卡均采用波表合成技术，在效果上远远超过SB16，比如YAMAHA、爱捷特的声卡，就是声霸卡本身也有AWE32、SE32、AWE64等先进的产品，新推出游戏的音乐和音效有的就采用波表合成技术制作，水平上有了不小的提高，玩家可以在不影响兼容性的情况下选购它们。

调制解调器

近来，人们可能对枯燥的人机游戏感到厌倦了，网络游戏又成为游戏世界新的热点，新游戏中网络功能的强弱已成为决定其受欢迎程度的重要因素。一些网络咖啡屋更是因此红火了起来。前一段风靡世界的游戏《暗黑破坏神》，因其支持在因特网上实时对战，吸引了数十万游戏迷上网作战。在网络游戏中，调制解调器起着十分关键的作用。

由于成本的原因，计算机之间远程传输数据主要是靠费用低廉的电话线，而电话线上只能传输模拟信号，不能传输计算机中的数字信号，调制解调器正是一种完成数字信号与模拟信号之间相互转换的设备。在电话线的一端调制解调器把数字信号调制成电话线可以传输的模拟信号，信号传到目的地，再由对方的调制解调器把模拟信号解调为计算机可以接收的数字信号，从而完成数据传输的过程。现在市场上出售的调制解调器品种类型繁多，价格从200多元到3000余元都有，如何选择呢？

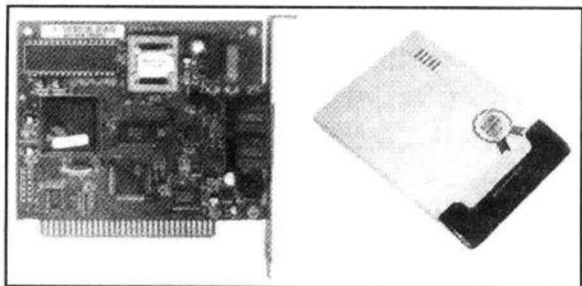


图4.9 内置和外置调制解调器

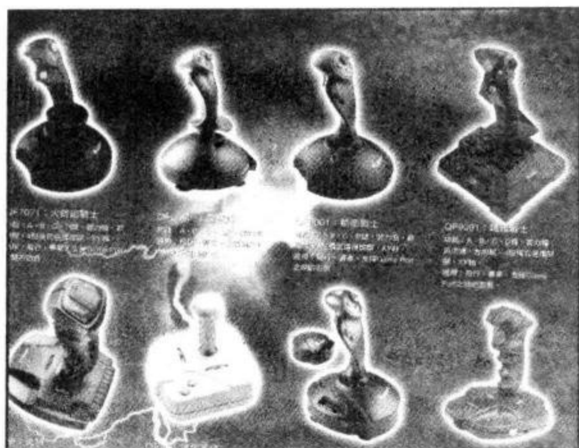
首先，应考虑调制解调器的传输速率。传输速率一般用波特率表示。从我国的通信状况来看，选择速率为14400bps的调制解调器已经够用，然而许多ISP已经支持33600bps的传输率，虽然33600bps的调制解调器在目前速度并不比14400bps的快很多，但也有明显的优势，而且具有更长久的生命力，如果经济条件允许，还是以购33600bps的调制解调器为佳。

其次，是选择调制解调器的款式——外置式或内置式。外置式的调制解调器安装方便，不用打开机箱，只需连接电缆即可使用，性能稳定、可靠；内置式的体积小，价格相对便宜，但需占用计算机插槽，且安装时要考虑是否与其它设备冲突，调试比较麻烦。故应根据具体情况，作出适当的选择。

确定了调制解调器速率和款式，接下来应该考虑的是调制解调器的品牌。虽然品牌并不决定一切，但名牌产品的质量总是要可靠一些。现在市面上主流品牌有美国的贺氏、摩托罗拉、U.S.R和摩迪泰克；台湾的GVC、台康等。此外，选购时还要考虑其它细节，比如数据传输是否支持V.34标准；是否有传真功能，传真的标准如何；自动检错与数据压缩功能是否支持V.42标准；是否支持国际通用的贺氏AT指令集；是否有邮电部入网证；电压是否符合我国标准；厂家的售后服务如何等等。经过这一番精挑细选，相信读者会找到一台可心的调制解调器。

游戏控制器

专为游戏设计的电脑外围附件中，游戏控制器是出现最早、发展最全面的一大系列。以往电脑游戏给人的感觉往往是要用到复杂繁多的键盘指令来进行游戏操作，因而使得许多入门者望而却步。等到鼠标作为个人电脑最流行的控制设备出现之后，游戏操作的简易性已随软件开发者


图 4.10 各式各样的游戏控制器使得游戏趣味大增

越来越多地在软件中应用鼠标而不再成为难题。然而，最新的电脑休闲娱乐时尚开始追求更真实、更直接的游戏操控，这就促使专门的游戏控制器技术不断发展。

适应动作类游戏的游戏手柄从任天堂 8 位游戏机手柄演化而来，由最初 2 按键、单发、2 方向控制的简易型进化到今天多达 8 按键、可调速连发、8 方向控制的终极型号。射击游戏在程序上往往不提供连发功能，如《诺瓦风暴》，这大概是由街机的传统沿习而来吧。不过想象一下在键盘上玩命敲击就够让人心疼了。对于此类玩家，一支带连发的 4 键手柄应该是必备武装。至于格斗类游戏，如今移植于游戏机的作品往往需要 6 键的游戏手柄方能出招自如。而随着微处理芯片的应用，在这类游戏手柄上出现了可编程功能，借助这个功能可以方便地在一个按键上定义一组按键的输入。好了，这回还怕使不出必杀技？

也许稍微了解电脑硬件的读者在此会提出疑问：PC 的游戏接口最多不是只能处理 4 按键信号及 2 对方向信号吗？没错，不过在这些游戏手柄中往往只用到一对方向信号（即第一路 X 轴及 Y 轴信号），而超过 4 按键以上的手柄则会采用第二路 X 轴及 Y 轴信号的正负极值作为附加的多达 4 种状态的按键输入。当然，这些附加的按键需要程序支持才有用。

目前国内有 Rock Fire、Quick Shot 等中低档价位的多功能游戏手柄可供选购，价格在 150 元左右，没有用过游戏手柄的动作游戏玩家应该考虑购买一套，以保证你的战斗力迅猛提高。如果想购买质量更好、软件支持度更高的品种，目前国内有微软的 Side Winder Gamepad 游戏手柄，功能全面，质量也不错，价格在 400 元左右。

电脑赛车一族想必会对大型电玩中心的 SEGA 赛车座羡慕不已吧。的确，长期以来在国内的电脑玩家都只能狂按键盘来飙车，不过新的时代也该到来了。目前国内有 400～600 元价位的游戏方向盘面市，旋转方向用于 X 轴向的控制，可以操纵赛车左右的方向，方向盘座上也有油门推杆，藉由程序设定可以用于换档或加减速。不过目前市面流行的方向盘座是以塑料制作，又没有很好的结构设计来固定在键盘托架上，所以在赛车途中很可能会一紧张把整个方向盘座掀翻。目前 Thurst Master 及 CH Product 均有相当成熟的产品，它们在基座固定、方向盘的力度、整体材料及重量等方面均颇有可圈可点之处。同时这些公司还推出了游戏脚踏板，藉此可以非常准确地控制油门和刹车的分寸。可惜由于这些产品价格不菲（好东西总是这样），目前尚无国内代理。真正追求那风驰电掣的快感的赛手们可能还得等上一段时间才能享受了。

飞行摇杆是电脑游戏控制设备中应用最广的一个分支。由于模拟游戏的特点，特别是模拟飞行游戏在姿态控制上的独特性（方向键上推使机首俯下，方向键下拉使机首仰起），唯有以飞行摇杆操作才能最大限度地体会这其中的原理。当然，以控制键繁多著称的模拟飞行游戏，借助飞行摇杆可以将最基本的控制键融合在简单易用的几个摇杆控制键上，极大地降低了模拟飞行游戏的控制难度。而在讲究缠斗的模拟飞行游戏中，同时处理精确移动定位加上射击控制的多路信号显然不是单键输入的键盘能够胜任的。如果没有飞行摇杆而使用键盘，游戏中就无法在射击的同时移动。而且键盘输入不是线性的，在移动时会出现跳格现象，会严重影响战斗力的发挥。

目前国内一般的飞行摇杆并不太适合模拟飞行之用，因为这些低档产品普遍地带有电位器信号定位不稳定、摇杆与基座的连接处容易松动造成移动不平顺等问题。经过实际测试，罗技电

子的 Wingman 系列飞行摇杆不仅在握把设计上溶入了人体工程学设计，使得手感极为舒适，而且摇杆以整体钢板为底座，放置十分稳定，游戏杆中的关键元件质量十分稳定，其价格 350 元左右的 Wingman Extreme 型飞行摇杆提供 4 按键及采用了第二对方向信号的苦力帽方向钮，软件方面完全兼容标准的 Thrust Master FCS，很值得购买。微软的 Side Winder 3D Pro 飞行摇杆提供有油门推杆、8 功能键、苦力帽方向钮及 Thrust Master FCS / CH Flight Stick Pro 双兼容模式，更提供了握把 Z 轴旋转功能，在游戏中可以直接控制飞机的方向舵，这是一款功能全面的中等价位摇杆。不过由于其 Z 轴旋转特性，使得 X/Y 轴方向控制的稳定性受到影响。此摇杆价格 550 元左右，适合太空模拟飞行游戏。

Thrust Master 及 CH Product 都拥有一系列高档模拟飞行摇杆，它们在制造材料及结构设计上都有独到之处，而且在软件方面已成为标准，不过由于价格偏高，目前国内还没有销售。需要注意的是他们为飞行控制系统提供的辅助控制器称“武器控制系统”，这是为使左手从键盘解脱出来并感受更为真实的驾驶体验而设计的。它可通过程序定义各种飞行控制按键。

游戏控制设备的最新发展动态是力回馈系统。CH Product 首先发布了它的 Force FX 力回馈飞行摇杆，随后 Thrust Master 及微软也先后推出自己的力回馈摇杆。看来，今后的游戏除了在视觉、听觉方面给玩者以更深的印象之外，触觉将把这种深刻的印象营造得更全面。

电脑游戏网络化

在电脑游戏世界里，虽说局限于单人模式的作品仍从题材及技术角度不断地发展着，但纵观近年来大受好评的电脑游戏，无一不是提供了构思独特的多人游戏模式。这也正是使其成为当今风云一时的游戏作品所不可或缺的重要因素。

回归“人—人”游戏

从电子娱乐带给人们全新的游戏体验开始，智能化机器（电脑）所散发的魅力使得游戏者目眩神迷，由此引发了十余年的个人游戏时代。所谓的个人游戏，这是相对于以往人与人共同进行游戏而言的。人们在与电脑进行智力角逐的过程中，往往将游戏中电脑控制的角色幻想为具有真正智能的对手，而战胜这一对手也在很大程度上满足了游戏者的好胜之心。

电脑对手实际上仍然是游戏作者们集体智慧的代言人。不幸的是，因为程序设计的局限，这些年来所谓的最具人工智能的游戏仍然无法摆脱“行事呆板、不会总结经验且无法相机行事”等诟病。因为人们对电脑对手越来越高的智能化行为的要求，游戏设计者在这方面也到了山穷水尽的地步。

以环境构筑及人物行为等方面都具有相当水准的《创世纪》系列游戏为例，在其目前最新的单人游戏版本《创世纪Ⅷ：异域》里，巧妙设计的对话系统使得玩家在任何时候与游戏中的非玩家角色交谈都可由模糊逻辑对话系统获得回应上的实时性——对话语句选单会根据玩者角色经历过的情节自动给出符合逻辑的交谈内容。然而，即使是在这部王者之王的游戏中，玩家要想与“人”拉拉家常也是不可能的。对于强调生活化情景的角色扮演游戏来说，当游戏中的角色对自己的情感变化无动于衷时，对玩者来说真是一个莫大的遗憾。

与此相同，在其它游戏类型如模拟、策略、运

动等等之中，同样的与“人”交流的需求也已经显得非常急迫。出乎意料地，在动作游戏中，双人对战或双机联合反而营造了大家寻觅已久的“与人游戏”的氛围，难怪看似简单的动作游戏能风风火火经久不衰了。

正是出于以上这些需求的考虑，电脑在游戏中逐步地由不称职的参与者转变为虚拟环境的提供者。拥有无穷智能反应的人又重新成为游戏的主角，至于人们借助电脑提供的“场地”相互游戏的途径，则顺理成章地走向了网络连机一途。

三位一体的连机模式

尽管内容决定了形式，但在网络游戏中，连机模式的不同却确实影响着游戏的实质内容与感受。

串口连接/调制解调器连接

这是自电脑连机游戏出现以来最为简便及流行的一种方式。串口连接可以用电缆将两台距离不远的PC通过串行通讯口连接起来，从而实现最为简便的网络连接。而用调制解调器则可通过电话线将相距遥远的PC连在一起，在逻辑上与串口连接并无二致。通过这种连机方式，两位游戏者可以在特定的游戏中选择支持这种连机模式的游戏项目，从而进行相互配合或彼此对抗。尽管还属于最初级的连机模式，但这也提供了远程的、人与人交互式的游戏方式。

局域网

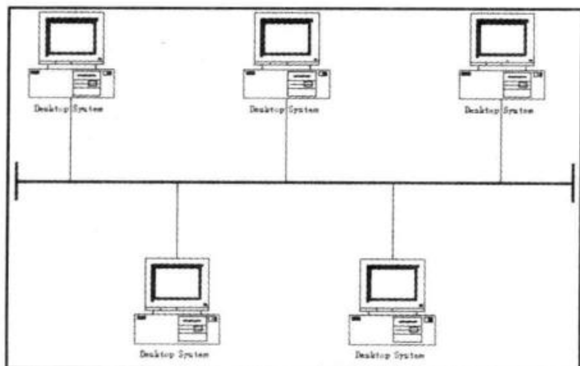


图4.11 一个简单的局域网结构示意图

尽管为游戏目的搭建局域网目前还有些令人诧异，但实际上，简易的局域网并不需要过大的投资。而广泛存在的局域网资源也为这种游戏模式提供了现成的基础。

在局域网游戏模式中，最为显著的变化就在于同时参与游戏的人数及连机游戏执行的效率。基于IPX局域网通讯协议所能提供的数据流量，4～16人同时参与游戏是完全可能并已实现。超过2人以上的游戏人数不仅是数字上的简单增加，这也为团队化及社会化的游戏因素的加入提供了必需的条件。

互连网

作为近年来方兴未艾并且吸引了广大电脑玩家的因特网游戏，已经显示出超乎寻常的迷人魅力。不象其它网络连机模式，互连网本身就具有广域性及国际性。在目前的互连网游戏中，典型的方式是大家一起访问某个公共的游戏服务器，在它所提供的虚拟世界里进行游戏。

在这种开放式的游戏环境中，游戏者自身所处的文化、地域等属性将体现出更大、更丰富的范围。而基于互连网的游戏又根据这一特点提供了更为自由的游戏环境，因而游戏者可以在游戏中根据自己的喜好塑造人格、表现行为，同时可有机会体验超乎想象之外的人与事。而最重要的，在这些人与事背后都是一个个真实的人！

目前以商业方式运作的网络游戏往往以地区性或全球性互连网来提供连机服务。由于看到了这其中的商业利益，越来越多的游戏软件商开始投入到网络游戏服务商的行列中来。

迈向网络游戏世界

在电脑游戏向多人参与的网络化模式迈进的过程中，通讯线路、服务方式及游戏形态等都是不可回避的问题。

网络游戏首先面对的就是连机通讯速率的限制。尽管许多互连网使用者的调制解调器速率已经由2400bps提升到目前最流行的28800bps、33600bps乃至更高。然而一个地区或国家的主

干通讯线路的数据带宽还不能如此显著地拓展，在网络用户如潮水般涌来的时候，网络速度面临巨大的考验。大多数电脑游戏对执行速度的要求一代比一代苛刻，就应用于网络执行方式的游戏而言，一味地强求网络连接速率是不切实际的，唯有在设计方面仔细考虑网络数据的传送特点，将尽可能多的数据在用户端存放，使尽可能少的数据在网际交换，藉此换来实用的网络游戏性能。

说到底，网络游戏服务的目的仍然是需要盈利的，这也是促使网络游戏蓬勃发展的必需。在目前看来，网络游戏服务分为完全免费、游戏售价包容及付费服务等方式。

完全免费方式

在因特网有一句口号——“一切免费（All is free.）”。对于网络游戏而言，这一点在相当程度上已成为现实。当然，以完全免费方式提供的联机游戏服务一般都是非商业性的，比如众所周知的“泥巴”（MUD）以及一些爱好者团体提供的网际桥牌、围棋、象棋等游戏服务站点。由于游戏本身是完全免费的，所以不能奢求这些游戏在图形声光效果方面能与商业游戏相匹敌。不过这些游戏因对人逻辑思维和判断能力以及几乎无限的对手群而形成了它们独特的迷人之处。

游戏售价包容

在最新发售的商业游戏中，不少都提供了互连网连机游戏模式，而且连入这些游戏服务站点并不需要另外付费。事实上即使你并不使用这项功能，但你已经为此而在游戏售价中支付了一笔款项。真正具有长远眼光的游戏开发商已经越来越关注网络游戏方式对游戏成功所起的重要作用，因而也不遗余力地投入到这方面的工作之中。他们要么自己建立游戏服务器，专供本公司出品的游戏使用，比如Blizzard公司的“战网”（Battle.net）；要么与其他综合游戏服务站点携手，在其上提供自己的游戏连机服务，如LucasArts公司在微软的“网络游戏地带”（Internet Game Zone）提供了包括《法外行》及《帝国生死斗》在内的连机服务。

付费服务

相对于“免费”的呼声，仍有许多网络服务商以付费服务方式建立了连机游戏站点，这些站点通常以各种广受欢迎的商业游戏为内容、以方便快捷的网络连接为基础的综合性游戏服务站点似乎在努力证明这样一个道理：“付费即得最好！”。事实上许多综合性的游戏服务站点仍提供了短期的或是限定题材范围的免费连机服务。不过在其付费服务的范围中，你可以发现许多令人感兴趣的游戏名称，它们中的许多在发行时的版本并不支持网络连机，但在这里却可以下载适用于特定站点的升级文件，然后便可与世界各地的好手较量一番；而对那些在其它地方也可免费连机的游戏，在此却有可能找到真正高水平的对手。不过最方便的地方乃是在你所选定的连机速率最快的综合游戏服务站点中，你可以在许多游戏中进行选择。

也正是由于这些综合游戏服务站点的不懈努力及出色表现，许多正式发行的商业游戏已经与它们订下了合作的约定，这一方面省却了游戏制作商收取网络游戏费用并为之操劳的烦恼，同时也进一步推动了商业连机游戏服务的发展。这方面比较引人瞩目的综合游戏服务站点有MPlayer、TEN等等。

其实不论哪种连机方式，对游戏者意义最为显著的还是游戏的形态。从多人参与的角度出发，以往为单人设计的游戏模式中最适合网络环



图4.12 美国Blizzard公司在因特网开设的游戏站点界面

境的就是角色扮演类型，比如目前当红的《暗黑破坏神》、《创世纪网络版》、《子午线59》等等。角色扮演游戏一般可以营造极为广阔复杂的游戏世界供大量的游戏者探索，适合游戏者在游戏中以多种方式交流，同时其游戏节奏普遍较缓和的特点也对网络数据的传输要求较低。另一类大受欢迎的游戏类型当属第一人称主视角动作游戏，从最早的《毁灭战士》开始，直至现在的《雷神之锤》、《毁灭公爵》等一大批类似的游戏。这些游戏直观、刺激，非常适合短时间内面对面的对抗。随着网络速度的逐步提高，目前模拟飞行游戏又成为网络连机游戏题材的重要组成部分。比如目前流行的《空战骑士Ⅱ》、《战鹰》及《帝国生死斗》等。然而这些模拟游戏对网络连机状态十分敏感，目前看来并不适合连机状况不稳定的玩家参与。

网络游戏的社会问题

在网络连机游戏中，游戏软件的主要作用是提供虚拟的环境和规则，由参与游戏的多名玩者互相对抗或连手对付电脑对手。当你与拥有真实感情的人一同在那梦幻之地旅行的时候，许多现实中的问题便折射到原本单纯得多的游戏世界中。

现实的许多矛盾冲突源自利益的争夺，游戏者在多人游戏中也在为虚拟的利益而各自走着自己的路。游戏有自己的规则，在一般的游戏中，原本设定的电脑对手当然会严格遵守这些“法令”，游戏者也无过多的“违法”行为可做。但是在多人参与的连机游戏中，每个游戏者游戏的对象变成了人，于是便有忠诚、欺诈、正义、邪恶等等折射现实的行为，而人们也可以在这虚拟世界里以在现实中不可能做到的种种行为，去塑造原来深藏于心底的自我形象。

能够反映网络游戏社会化的实例中，电脑游戏界首部影响广泛的网络连机游戏《暗黑破坏神》是典型的范例。当这部游戏出现在其制作公司专门设立的连机服务器“战网”上之后，许多游戏之外的游戏便开始纷纷上演。修改游戏这一现象并不罕见，以往在单人游戏中也有许多游戏者尝试。但为了维护多人游戏的公正性，游戏制作公司特意将游戏角色数据进行加密处理，从而增加了修改的难度。不过这并不能挡住游戏者中的高手，不久之后相应的修改工具便在网络上流传开来了。尽管此游戏的目的主要是令多至4人的玩者角色组队对抗强大的魔怪，但它也可以让这些角色互相格斗以决高下，然而这却引发了另一种灰暗的行径——暗杀。有些游戏者往往欺骗其它游戏者，以相当隐密的策划骗取他人的信任，然后设下种种圈套，最后杀害伙伴，拾取伙伴的装备据为己有或将被害人的耳朵拾起作为战利品。有鉴于此，一些有正义感的游戏者自然而然地走到一起，组成各个团体与这些邪恶行径作斗争，而另一面的游戏者也聚集在一起与之对抗。现实社会的现象在游戏中竟获得如此真切的反映，人们一方面感叹游戏设计的精妙，一方面也在思考游戏行为的影响。

随着更大规模的、更真实地模拟现实生活环境的网络游戏出台，这种正邪交战的现象可能会愈演愈烈。比如受到许多网络游戏者热烈期待的《创世纪网络版》，在其测试阶段便出现了游戏者的角色在游戏中相互杀戮乃至刺杀游戏制作者R. Carriot在游戏中担任“不列颠王”的角色的新闻，听来不禁令人有些咂舌。不过转念一想，这不过是游戏者寻求更刺激的游戏方式，在游戏本身设定的规则之外与其他游戏者玩的一场新游戏而已。这样看来一切又在情理之中。

尽管就目前来说，网络游戏还不能对人的真实生活有过多的实质性影响。但在人的性格导向上，这种真实与虚幻交织的游戏具有前所未有的影响力。随着网络游戏的发展与普及，有关的问题必然会逐渐显露。

电子娱乐已经找到了它的本质——提供虚拟世界供真实的人们去体验。如果说串口连线/调制解调器连机、局域网络混战以及互联网的世界大战还只是电子传播形式的区别，那么相应于网络游戏方式而涌现的越来越多虚拟的或是现实的事物则在不断地提醒游戏者，这是一个新游戏时代的开端。体验真正的游戏滋味，将从这里

开始。

魂牵 MUD——漫谈 MUD 类游戏

随着网络技术的飞速发展，一种新概念的游戏种族——MUD 崭露头角。MUD 是由英文 Multiple User Dimension 缩写而成，就是多人形式的意思，其中包括了多人在线，多人游戏，多人对话等具体含义。由于 MUD 英文原意为泥浆、泥巴，现下流行叫做“网络泥巴”。

MUD 最早起源于美国，由于对现实生活的无奈和不满，人们就创造了虚拟现实的 MUD 社会，想要从这里找到真正的自我。随着上网人数的日益增多，MUD 的队伍不断壮大，不久便成为一支纵横四海的庞大游戏网。两年前，MUD 也流传到了中国。现如今，也许一些玩家不知道刘德华，不知道迈克尔·乔丹，但他一定会知道 MUD，因为，MUD 将是未来游戏的终结者！

现在，许多游戏都借鉴了 MUD 的特点，让一些反对厌恶 MUD 的人也不得不承认 MUD 的巨大价值。譬如《FIFA 足球经理》，它借鉴了 MUD 的最主要的特性，不能使用 LOAD/SAVE 大法，使游戏变得真实可信。《暗黑破坏神》则干脆在网上设一个站点，把游戏完全进化为一款图形 MUD，从而创下了排行榜连续第一的好成绩。这些都来源于 MUD，并一步一步的向 MUD 靠拢。相信在不久的将来，所有游戏都将以 MUD 的身份出现在众位玩家的面前。

就 MUD 的内容来看，大致可以分为两大类，一类是有目的性的，一类是无目的性的。所谓有目的性，就是指所有玩家都要为挑战某一个 NPC 集团而奋斗，外国的许多早期 MUD 都属于这类。而在无目的性的 MUD 中，游戏并不给玩家硬性规定奋斗目标，所有人都可以自由发展，时下比较流行的 MUD 大都属于这类。

针对大部分玩家的现状，本书仅就一些中文 MUD 作出介绍，让玩家在此基础上对 MUD 有一个完整、详实的了解。一个刚出道的 MUD 玩家，在进入 MUD 之前，需要先了解一下 MUD 世界的构成。首先 MUD 中有三大类角色，它们分别为 NPC(非玩家角色)、Player(游戏者所扮演的角色)和 Wizard(巫师)。NPC 和 Player 前文已有介绍，至于 Wizard 就是 MUD 的系统管理员，他们掌握着 MUD 中生杀予夺的大权，负责监控整个游戏的正常进行。此外，MUD 还为玩家提供了一系列附属设施，如旅店、药房、武器店等，用作某些特殊的服务。进入了 MUD，首先要做的就是大声疾呼，找一些老手要点钱，买些吃的。酒足饭饱以后，就去选择加入某个帮派，拜个比较厉害的 NPC 为师。武功高强的师傅往往对徒弟的天赋有很苛刻的要求，不是随随便便就收徒的，如果玩者真的想学他的武功，那么就自杀重新登录，让系统更改天赋，如此循环几次一定会成功的。刚开始，玩者只能学到一些粗浅的武功，而且经常会因为缺乏实战经验而不能继续深造，这时，玩者就必须去战斗，与一些功力相仿的或略高的 NPC 打架，经验会增长的很快，不用多时，就又可以学习了。当功力高到一定程度后，玩者应该找一些书来读，这会大大的加快修炼的进程。但书不一定都是好的，一定要找适合自己的，否则将会事倍功半甚至有生命危险。功夫不负有心人，随着时间的流逝，玩者终将成为一位名镇四方的 MUD 高手。是锄奸去恶行侠仗义作个万人景仰的大侠还是杀人越货丧尽天良当个臭名昭著的魔头，到时候就看玩者的“品质”了。为了使游戏更加耐玩，游戏的缔造者还故意加入了许多秘密。发现了这些秘密，玩者将得到一些意想不到的东西，譬如武功秘籍、神兵利器等等。这些秘密并不是完全没有形迹可查的，注意观察，并全面细致的了解游戏的历史背景，就有可能找到它们。

MUD 的雏形是图版 RPG，一种不依靠任何先进科技，完全纯幻想的 RPG 游戏。虽然简陋，但却象扑克牌一样风靡世界。MUD 正是延续了图版 RPG 的精神——不确定性而一举成为了众多游戏中的佼佼者。MUD 可以分为两种，一种是有图像动画的图形 MUD，譬如《文明网络版》，《创世纪网络版》。另一种就是比较普遍，比较原始，但却让人如痴如狂的文字 MUD。象我们熟悉的《侠客行》、《东方故事》、《天龙八部》就属于这

■表 4.1 流行 MUD 资源一览表

名称	地址	端口	名称	地址	端口
Deeper Trouble	130.225.48.46	4242	风之王国	140.113.17.168	1234
Copper Dik	132.194.10.4	4000	失落的国度	140.113.23.141	4000
Nightfall	134.2.170.16	4242	四度空间	140.113.5.151	7777
Zeo Moo	134.69.1.253	7777	War Commander	140.113.166.33	4000
风云再起(风云 2)	南京 202.92.0.3		混沌	140.113.235.13	1234
	广州 202.96.158.226		四度空间新系统	140.113.250.1	7777
	北京 159.226.43.21		太阳的传说	140.114.221.11	1024
	泉州 202.101.107.130		失落的国度聊天室	140.115.10.30	4000
	www.fengyun.com		福尔摩斯	140.115.50.82	4000
东方故事	140.113.166.36	8000	消失的亚特兰地斯	140.116.32.56	1234
	140.114.18.47	8000	古中国传说	140.117.73.5	6060
东方故事北美分站	165.227.52.1	4000	Final Fantasy Wit	140.117.73.5	7878
疯狂假日版	140.114.18.47	8000	毁灭之星	140.120.11.10	9999
天朝帝国	140.113.122.223	4000	五星物语	140.120.31.202	5000
新东方故事 2 清华版	166.111.1.11	6666	卡莎米亚	140.121.66.19	8888
新东方故事 2 北邮版	202.112.10.40	4000	亚雷恩传奇	140.121.135.38	4000
龙之国度	140.112.2.33	3000	猜想空间	140.122.77.126	4000
梦想的卡莎米亚	140.112.2.33	8888	中山医学	140.128.136.11	4000
时空异变	140.113.17.168	4444	中原魔域	140.135.21.97	5555
时空之门	140.113.17.168	4444	Tsunami	140.210.10.109	2777
风之传说	140.113.17.168	4040	诸神世纪	192.192.10.100	4000
			侠客行	207.76.64.2	5555

类。作为 MUD，它们都具有极强的不确定性，正是由这些不确定性构成了一个真实又虚幻的 MUD 社会。

不确定性到底是什么呢？它可分为如下 3 类：

人为的不确定因素

MUD 是由客户端的一个个活生生的有头脑的真人构成，每一个游戏者都依附于他所扮演的角色而进入 MUD 社会。整个 MUD 社会正是由众多这样的玩者所组成。在进入 MUD 之前，每一个玩者都可以任意选择一些东西，包括姓名、性别、天赋、外号等等。随着游戏的深入，还可以选择职业、门派、组织等。不同的玩家有不同的爱好，扮演不同的角色，从而构成很大的不确定性。为了钱去冒险……为爱向前飞……不是你死就是我活……血洗少林……不同的玩家有不同的目标，为了达到这个目标有的人会孜孜不倦，有的人则不择手段。不同的目标也就孕育了新的不确定性。

程序创造的不确定性

程序是 MUD 的灵魂，当然也是任何游戏的灵魂。程序可以随机选取玩者潜在的天赋，决定玩家是否能够修习某种高深莫测的武功。譬如《侠客行》中，有一本金蛇秘籍放在山崖下面，玩家需要跳崖才可能得到这本秘籍，但不是每个人都能得到，有一项潜在的福缘限制，这项福缘正是程序随机抽取的数值之一。另外，程序还可以造出许多不同的 NPC，有些 NPC 是 Master(师父)，玩家可以拜他为师，有些是“靶子”，玩家可以打他挣经验。另有些 NPC 则专司杀人之职，见人就杀，不问理由，经常一些新手就此枉死刀下。正因为这些程序“搞鬼”，才创造出各种各样的 MUD 角色，也限制了高手的出现。就好象真实社会一样，并不一定努力了就会成功，还要靠机遇！

网络自身的破坏

这一点并不是主要的不确定因素，但却经常遇到，让人郁闷。网络自身的破坏明显地表现为网络经常断线，经常发生莫名其妙的死机，经常变得奇慢等诸多现象。每个上网的人都能举出一大堆。设想一下，当玩者与武林高手酣战到生死一线的时刻，突然，网络死住了……而再迈上网的时候已经躺在鬼门关了，这时的玩者会做何感想？是不是会萌生砸了显示器的想法？但这些网络问题，也阴差阳错地成为了不确定性，一个让人无可奈何的不确定性。其实在 MUD 中也不光只有不确定性，还有一些确定的因素制约着整个游戏。譬如各项数值之间错综复杂的换算方法，庞大的经常没有介绍的地图，师傅收徒的条件等等。在众多确定因素中，最重要的是 MUD 游戏不能使用 LOAD/SAVE 大法，所有数值每时每刻都记录在案，完全仿真。其实所谓的不确定性和确定性都是为了模仿真实，让玩家全身心的投入 MUD 社会。

为了让广大读者更进一步的了解 MUD，下面介绍两个著名的中文 MUD。

《侠客行》

这是中文 MUD 中较成功的一部。它选材于金庸先生的 14 部武侠名著，其中，我们熟悉的张三丰、风清扬、洪七公等著名人物都均以 NPC 的身份出现在游戏中。《侠客行》的结构设定相当合理，基本数值、武功招数和读书写字等设定都绝对不会让玩者轻而易举的成功。极少的 BUG，更让玩者没有投机取巧的机会。就因为这样，才增加了游戏的难度和公平性，这是 MUD 中最重要的。《侠客行》的秘密情节也十分丰富，基本忠实

于原著地出现在游戏中，重读一遍书，或许你会有新的发现。《辟邪剑法》、《金蛇秘籍》等绝顶神功就都是一个个天大的秘密，发现了它们，玩者的大侠梦恐怕就实现了一半了。《侠客行》还为玩家提供了多达10来种的职业，并且每个职业又按照级别、性别、神（善恶标准）等各类标准划分为许多支。譬如丐帮有小叫花、叫花子、叫花妹、乞丐、侠丐、义丐、神丐、恶丐、魔丐等职业；少林寺有僧人、高僧、罗汉、神僧、长老、圣僧等职业；华山武当等有侠客、大侠、旷世大侠、魔头、大魔头等。《侠客行》最吸引人的地方就在于上线的人非常多，在这里将会碰到许许多多来自五湖四海的玩家，平均时段的人数超过50。但国内并不是很多，可能是上网费用太贵的缘故吧。《侠客行》的社会秩序异常混乱，PK(Player Kill——玩家之间的杀戮）现象随处可见，一个新手想要生存下去是相当困难的。但正是因为这份困难，才吸引了无数玩家为之奋斗，仇杀和复仇也成为了游戏的导火线，一个超越现实而又还原现实的风雪江湖就这样诞生了。

《侠客行》的IP是207.76.64.4,PORT=5555。

《天龙八部》

这也是一部根据金庸先生的同名小说改编而成的MUD。它的基本指令与《侠客行》很相似，但结构方面，尤其是基本数值的设定比《侠客行》差了很多。《天龙八部》中玩家取得成功并不十分困难。不过这样一来，缺少了一份艰辛和坎坷的奋斗历程，也就失去了那份成功的喜悦。《天龙八部》的最大特点，也是最让人心醉的地方是大多数玩家都十分友善，在这里玩者可以体会到亲情的的滋味，厌恶了《侠客行》的血腥与残暴后，《天龙八部》是最好的选择。《天龙八部》中的武功修炼不是十分困难，只要爬过了刚开始的小山坡，往后就都是一马平川了。而且越练速度越快，一般到了25岁左右就可以练到“天人合一”的最高境界了，这比《侠客行》要缩短了20几年，对于上网时间有限的中国玩家来说，它是最合适不过的。

《天龙八部》的IP是202.96.51.6, PORT=8888。

中文MUD自从几年前首次亮相以来，犹如雨后春笋在各地站点相继开通，到目前已有近百部。玩家们几乎不可能历遍所有的中文MUD，其实，取一两部精华细细品尝也便足矣。如前所述，玩者能够体验到美与丑、善与恶等等人间百态，能够感受到真实的情感和艰难的奋斗，能够凭自己的意愿与想法进行决择。它的完全开放性是目前的任何形式的游戏所无法比拟的。而随着电脑技术的日新月异，在不久的将来，加入了精美图形界面，虚拟现实技术，达到同步网络传输之后的MUD又该是怎样的呢？或许在那时，现实与游戏之间再要找一个明显的界定会是一件比较困难的事了。

这还算游戏吗？——VR技术的应用

从《侏罗纪公园》想到的

尼葛洛庞帝在《数字化生存》中曾这样向人们描述过：“《侏罗纪公园》可以让你体验到虚拟现实的惊人效果。但是和同名电影及书不同的是，在虚拟现实的侏罗纪公园并没有一条故事主线。……模拟的恐龙动起来之后，你走入它们中间，这不是电视，也不必跟一尘不染的迪斯尼乐园一样。这里没有拥挤的人群，没有长长的队伍，也没有爆米花的香味，有的只是恐龙的粪便。你就好像走入了史前的丛林中，这里甚至可以显得比任何真正的丛林都更加危险。……在虚拟现实中你可以张开双臂，拥抱银河，在人类的血液中


图 4.13 美国航空航天局(NASA)开发的虚拟的现实系统

游泳,或造访仙境中的爱丽丝。”

这如诗的语言描写了一幅多么美丽的画卷。这个星球上最富想象力的人,从“夸父追日”、“嫦娥奔月”到《星球大战》,岁月悠悠,人类的想象在天地间自由的驰骋,为自己营造着一个又一个的美丽梦幻。但是,这些梦境从前只能存在于人们的头脑之中。随着电影的出现,我们看到了“白雪公主”那银色的世界,看到了孙悟空“大闹天宫”。技术为人类的想象插上了腾飞的翅膀。

今天,随着电脑技术的突飞猛进,“虚拟现实”技术出现了。“虚拟现实”允许我们“去”我们永远不能去的地方,“做”我们没有办法做的事。虚拟现实技术能使人造事物像真实事物一样逼真,甚至比真实的事物还要逼真。由于虚拟的景象都是经由电脑处理而产生的,并非真实的情境,因此就有无须受实物大小或发生地点的限制。未来的大人和孩子都可以用这种方式工作、娱乐。 正像字母表和印刷出版改变了人们的思维方式一样,虚拟现实将改变我们对公众、自身、空间和时间的看法。虚拟现实技术必将为我们创造出一个崭新的世界来。

什么是虚拟现实

不久前,SGI 公司位于美国总部的虚拟现实中心——Visionarium 正式对外开放。Visionarium 向人们展示了 SGI 计算机系统如何帮助教育家和科学家开展工作或研究,如何帮助企业家把产品和项目以实时的、栩栩如生的方式推向市场。

Visionarium 的设施可以让参与者实时地与三维环境交互,由于采用最先进的计算机图形、声音系统和科学的体系结构,每个人都会有真实的亲身经历的感受。不仅可以观看它,而且还可以绕着它移动,也可以驱动它慢慢地或飞快地穿过虚拟的场景,完全与现实世界一样。

SGI 主席兼首席执行长官 Edward R. McCracken 说:“Visionarium 不仅包含了虚拟现实的各个方面,而且还可以超越现实。这是一种可感受计算,通过这种计算,客户可以在产品制造之前就知道其产品会象什么样、听起来如何或感觉如何。……我们已经从可视化计算转向了可感受计算。”

具体说来,虚拟现实是一种由计算机营造的三维模拟环境。在这个环境里,用户可以操纵机器,与机器相互影响,并完全沉浸于其中。因此,从这个定义上看,“虚拟”是从计算机的“虚拟记忆”这个概念派生出来的。虚拟现实向我们提供了一个与我们现实生活极为相似的虚幻世界。

人类的行动在很大程度上依赖于视觉活动,人们对空间和三维形象的反应要比平面二维形象强烈。通过虚拟现实中产生的三维形象,人们可以更好地看清样品,更好地了解各方面的关系及其发展趋势。虚拟现实向人们展示的空间远远超出了静止图像的范围。在虚拟现实中,人们可以实时操纵并影响眼前出现的“现实”,可以站在任何角度观察物体。虚拟现实令人沉醉,它会带

人走进一个形象化的世界。

虚拟现实不仅仅是一组设计，而且还是一个表达和交流的媒体。虚拟现实是创造、体验并令参与者尽情享受的那种实实在在而又精采纷呈的计算机世界的一种手段。头盔显示器、数字手套和其它传感设备只是帮助我们感受这个虚幻世界的工具。

虚拟现实还有其它一些叫法，如人造现实、扩充现实以及远距离存在等。不过，虚拟现实似乎得到了人们的普遍认可。

对于什么是虚拟现实这个问题，目前还存在着争论。大多数人认为，虚拟现实通常是指以仿真的方式给用户创造一个反映实体对象变化及相互作用的三维世界，并通过头盔显示器、数据手套等辅助传感设备，提供一个观察并与该虚拟世界交互的三维界面，使用户可以直接参与和探索仿真对象在所处环境中的作用与变化。身临其境和交互作用是其主要特点。

深入“虚拟现实”空间

虚拟现实技术早在1968年就已诞生。后来，美国国家航空航天局以及国防部为太空探索和军事应用开发了一些价格昂贵的虚拟现实原型机。虚拟现实特别适合用在坦克和潜水艇操作训练上，因为在“真实的”战争中，同样必须通过望远镜或潜望镜来观察外面的景象。

直到今天，当我们拥有了足够强大足够低廉的电脑时，才可能把虚拟现实技术当作满足消费者需要的一种媒介。

飞行模拟，是最复杂和使用时间最久的虚拟现实应用。“波音747”飞行模拟器，从外部看，它们是盒状、细长腿的机械动物，就和《星球大战》电影中的一样。在其内部，飞机座舱视频显示器提供复杂的数据。坐在控制盘前，窗外，可以看到计算机产生的彩色视频图象。在模拟器“起飞”时，会看到清晰可辨的机场和它周围的事物。对机场的模拟会显示出诸如飞机跑道上的一辆加油车和远处的群山等景物。会听到并不存在的机翼四周风的呼啸声，起落架缩回的沉闷金属声。模拟器下的6个液压系统翘起来并晃动飞机座舱。这一切会使人感到，仿佛真的正在架驶着一架“波音747”在蓝天白云间翱翔。

当人投入到计算机系统所营造的虚拟环境中时，再也不是一个旁观者，他的一举一动都会得到系统及时的回馈。飞行模拟器很好地体现了在“虚拟现实”空间中，“身临其境”的主观感受和“人机交互”的巨大魅力，这也正是其主要特色。

虚拟现实背后的构想是，通过眼睛接收到在真实情境中才能接收到的信息，使人产生“身临其境”的感觉，更重要的一点是，所看到的形象会随着视点的变化即时改变，这就更增强了现场的动感。当然这一环境不单和视觉有关，它运用听觉、触觉等多种感官体验。各种感官构成的整体的确大于部分之和。

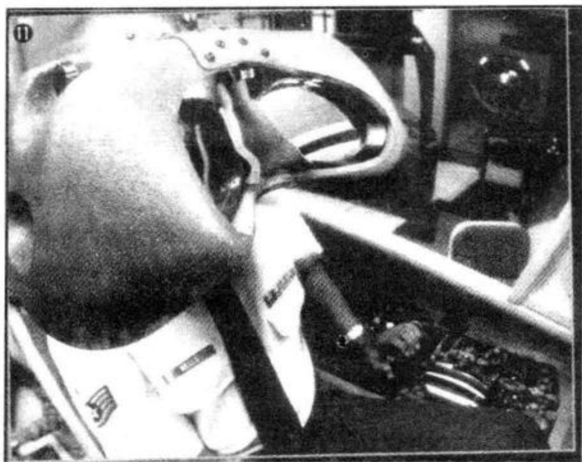
事实上听觉是最易被哄骗的感觉。在现实生活中，人的两只耳朵听到的声音略有不同，这是因为它们所处的位置和所朝的方向不同。人下意识地利用这种不同来分辨声音是从何而来。软件通过计算出某一特定声音被每只耳朵所听到的部分重现这一效果。

眼睛要比耳朵难以哄骗。我们对真实空间的感觉来自于各种视觉线索，例如物体的相对体积、亮度以及在不同角度上的运动情况。其中最强烈的线索来自于双眼透视，由于左右眼看到的形象并不相同，双眼同时使用时就会产生特别强有力的效果。虚拟现实的典型道具是一个头盔，上面有两个护目镜般的显示器，每只眼睛对应一个显示器。每个显示器都显现出稍微不同的透视影像，与身临其境时的情景完全一样。当人转动头部的时候，影像会通过伺服系统的反馈进行更新。

虚拟现实是利用人类知觉能力和操作能力的一种方法。通过将人工数据定型到虚拟现实中，计算机科学中的“用户”成为“发现者和行动者”。发现者和行动者可以通过视觉、触觉和操作找出数据的重要特性，而不是通过思考分析数据。

游戏化生存——虚拟现实技术应用前景

虚拟现实能为我们营造出超现实的游戏空


图 4.14　位于美国俄亥俄州的空军基地正在试验遥控战斗机的一景。国外媒体将这种 VR 技术应用于军事领域的作法称之为“现代战争的电子游戏化”

间。我们可以在火星上“漫步”，可以在金星上“拓荒”，我们可以自由地进出太阳系，可以在银河中征战。苏轼老夫子曾发出“不知天上宫阙，今昔是何年”的慨叹，想“我欲乘风归去”，却“又恐琼楼玉宇，高处不胜寒”。当我们在月宫中怡然畅饮桂花酒之时，不知他又当作何感想。

虚拟现实的游戏情境，不是《银河飞将》、《壮志凌云》所能比拟的，它所给我们的极大震撼，从电子模拟战训练出的美国空军在伊拉克上空的目中无人就可略见一斑。

VR 技术最先应用的领域之一就是战斗模拟。它不仅用于飞机模拟，而且如今还用于船舰、坦克通信及步兵演习。随着网络 VR 技术的出现，美军得以在被其称之为“防御模拟互联网”的全球范围内实施 SimNet 坦克战斗计划。最先广泛应用的场合是海湾战争。Simnet 几乎可以使每场战斗或战役在实战之前在 VR 中进行模拟演练。海湾战争现已变成大规模模拟影像，它可用于测试军官和士兵的实战技能。任何战争都将在实战之前进行模拟演练。模拟演练将有可能达到完全的拟真度。也许有一天实战会完全是模拟战争的重演。

VR 已经在娱乐领域得到了应用。在全球一些大城市的娱乐中心，VR 娱乐节目已经随处可见。不久的将来，几乎所有的录像厅都将会变成 VR 中心。所有的游戏都将是三维的，能人机对话，这将多么令人陶醉。

今后，随着这类娱乐中心的不断发展，VR 游戏将会扩大到家庭。由于受到计算机的限制及 VR 设备高价格的制约，目前的 VR 系统尚处于初级阶段，但过不了多久，先进的 VR 娱乐节目将进入家庭。在独立的娱乐系统面世的同时，最为重要的家庭 VR 系统也许会进入因特网，这样人类远程操纵 VR 的潜能将得以开发。

想象一下，沉浸在冒险游戏的三维世界里。在这个游戏里，玩者可以和其他同伴相互影响。它可以成为一个由真人在其中扮演角色的故事。想像一下，现在眼前正在放映一部由自己影响剧情和剧中人物的电影。这类娱乐节目在过去被视为是个人行为，而将来它们将被视为一种新的社会化行为，它将引导人们在“真实”世界建立更好的人际关系。

除了在军事、娱乐领域的应用之外，虚拟现实技术在艺术、商业、通信、设计、教育、工程、医学等许多领域有着非常广的应用前景。

技术的进步给我们的生活带来翻天覆地的变化，但有时也会使人茫然不知所措。要制造虚拟世界，无疑需要加深我们对现实世界的理解，也许 VR 的最大贡献是帮助我们更好地理解我们所处的现实世界。

世纪之初，就象卓别林的电影《摩登时代》里描述的那样，工人是生产线的“玩偶”。而今天，操纵着数控机床、数控加工中心的工人，用电脑进行工程设计的工程师，用电脑管生产的管理人员所从事的再也不是简单乏味的工作了。随着 VR 技术的成熟，工作和游戏的界线将进一步淡化。将来职业玩家也许会象今天的职业运动员一样多。

然而，不可否认工作和游戏还是有所区别的。VR 可以使工作有游戏的趣味性，让笑声伴你学习。但是，我们决不能用游戏的态度对待工作、学习和生活。游戏是生活的模拟、延伸，而工作意味着责任。

虚拟现实技术给生活增添了游戏的色彩(正是“游戏化生存”的含义)，让清新的风吹去它夹带的泥沙，让阳光抹去它不合谐的色彩，为世界画上绚丽的一笔。

第五章

袖珍电脑游戏辞典

翻遍《现代汉语词典》(1996 年修订版),“电脑游戏”一词竟无从查考,更遑论“角色扮演类”之类的专用术语。

不论这是一种有意的遗漏,还是无意的疏忽,大众对电脑游戏的认知态度和接纳程度由此可见一斑。

诚然,无论是在社会精英自象牙高塔的俯视之下,还是在大众平民为衣食住行的奔波劳碌之中,电脑游戏作为一种文化现象,既不能占据文化城堡的要津,也无法让所有平民在休闲之中消遣开怀。电脑游戏终归是青年文化的亚文化。因此,“电脑游戏”没有被《现代汉语词典》在修订之中修订进去,当属正常。

然而,词汇作为一种语言学意义的符号,它除了秉持着人类社会间交流的工具这一特殊使命之外,代代薪火相传的文明善举也便沉淀其中。因此感慨,象《现代汉语词典》这类图书就不仅仅是一种工具书而已。国人对一种新生事物是否接纳,《现代汉语词典》昭示的或许是民族心理的最后一道底线。“电脑游戏”没能在《现代汉语词典》的修订之中报上户口,那它多多少少算是一个在国人心灵里游走的“文化盲流”了。想到此,不免令玩家茫然。

编撰电脑游戏词典也许让人滋生一种哗众取宠的不实之感。但作为仓颉和许慎的后人,我们应当铭记:词,也有生老病死,类同万物。

0～9

1UP(奖命) 游戏机术语。在动作游戏中表示增加一次游戏机会的符号，俗称奖命。英文增加一次的习惯写法，一般是玩家得到一定分数或特殊物品后获得的奖励。

2D(二维) 电脑软件术语。英文2Dimension的缩写。通常是指二维空间或二维平面图形。

受当时制作技术所局限，最早的游戏中图形均是二维图形。随着计算机技术的不断提高，电脑游戏也逐步由二维发展到了三维，图像质量有很大的提高。

3D(三维) 电脑软件术语。英文3Dimension缩写。通常是指三维空间或三维立体图形。随着计算机图形处理功能的不断完善，现在很多游戏图形都是三维立体的。这样更接近于真实的物体。由于三维动画的出现，使游戏制作水平达到了一个新的高度，图像也更加精美。

3DO 游戏机术语。一种32位电视游戏机的名称。3DO本是一家成立于1991年9月的美国电脑公司的名称，后来成为一种32位家用游戏机的硬件规格。1993年6月，首台样品在美国展出。1994年3月，日本松下电器生产的3DO R·E·A·L正式发售。后又有日本三洋、东芝等公司出品过3DO游戏机。代表作品《D之食卓》。

A

Ace(老鸟) 电玩术语。老手。资深的模拟飞行玩家最喜欢的绰号。也是刚入门的玩者对老玩家称他们为“菜鸟”的回敬语。

Action－Adventure Game(动作冒险游戏) 电脑游戏术语。冒险游戏的分支之一，游戏过程中玩者除了需要通过探索找到游戏过关所必须的关键物品外，还必须学习掌握一些跑跳战斗的技巧，如此方能打败游戏过程中出现的种种对手，通过游戏设定的险要地形机关。动作冒险游戏结合了冒险游戏的剧情导向（交谈探索）及动作游戏的动作导向(跑跳打斗)，不仅以游戏剧情中的因素来左右游戏的发展方向，同时在游戏过程中还以一些机关敌害为障碍。这就使得游戏不仅拥有曲折的流程，同时也十分紧张刺激。这是目前很受欢迎的一类游戏。其典型作品如《鬼屋魔影Ⅲ》(Alone in DarkⅢ)。

Action Game(动作游戏) 电脑游戏术语。电脑游戏主要类别之一。强调玩者眼手配合及反应力。是电脑游戏中出现最早、流行最广的一类。英文简写一般为ACT。动作游戏的特点是游戏剧情比较简单，在游戏进程中只起背景的作用，玩者只须通过反复的练习培养熟练的操作技巧即可通过游戏设定的关卡。因此有人戏称其为不用动大脑的游戏。此类游戏往往紧张刺激，声光效果丰富，操作简单，上手较快。其典型形态为射击游戏及格斗游戏。另外还有很大一部分其它游戏是结合了动作游戏特点，如动作冒险游戏及动作角色扮演游戏。

Adventure Game(冒险游戏) 电脑游戏术语。电脑游戏主要类别之一。强调故事线索的发掘，考验玩者的观察力及分析能力。游戏主角本身的属性能力在游戏设定中一般是固定不变且不影响游戏的进程。英文简写一般为AVG。

冒险游戏构筑的故事背景往往体现了人物或事件之间错综复杂的关系。玩者的目的是通过游戏提供的线索将这些关系逐层解析开来。此类游戏分为文字冒险、解谜冒险及动作冒险等类型，其划分标准乃是根据在游戏过程中解决问题的主要方式。此类游戏多数带有恐怖惊险的色彩，探索和逃脱是其永恒的主题。

AI(人工智能) 电脑术语。英文Artificial Intelligence的缩写。人工智能是利用电子计算机模拟人类思维行为的一门学科。在游戏中通常是指电脑对手的智慧高低。在益智和策略类型的游戏中，常常有和电脑对战的机会，此时最能体现电脑AI的高低，而同时也可以据此判断这个游戏是否值得一玩。

ARC(街机) 游戏机术语。英文Arcade缩写。设置于公共娱乐场所的营业性专用游戏机，俗称街机。60年代初，雅达利公司的创始人、电子游戏之父布什纳尔（美）开发出《太空之战》(Space War)。此后进入80年代，多种动作、射击和赛车游戏涌现出来，街机广为流行。近年来随着虚拟现实技术的应用，VR眼镜、体感座舱等使街机的吸引力更上了一个台阶。街机往往处于游戏界技术应用的最前沿，并成为电视和电脑游戏节目的重要来源。

B

BGM(背景音乐) 电脑游戏术语。英文Background Music的缩写。意为背景音乐。游戏中背景音乐如能与情节、画面良好配合，将是游戏获得成功的重要保障。

bit(比特) 电脑软件术语。位，计算机以二进制位存储数据的最小单元。通过二进制位0和1的不同组合，控制电路内部高低压电平的不同状态，从而得出无限的机器码。这些机器码所

组成的机器语言，通过计算机中央处理器(CPU)的翻译，就形成了我们眼中所见的千变万化的电脑世界。

Boss(关底) 电脑游戏术语。英文Boss原意为老板、首领，在游戏中通常被称作关底。普通动作游戏在每一关结尾处往往设定一名比较强大的敌人，一般称为小Boss。RPG也经常于特定场所设定较平时强大的敌人；而游戏最终的敌人一般是游戏情节的高潮所在，最终Boss总是具有极强实力，令通关的游戏玩家能获得很高的成就感。

Bug(程序错误) 电脑软件术语。泛指在软件运行过程中因为程序本身的不完善所造成的死机、数据丢失、非正常中断等等错误。早期的计算机都是以电子管、继电器等作为基本部件，体积庞大。因为这个缘故，小小的虫子就有可能闯入计算机内部，造成计算机工作失灵，实际上的确发生过这种事情。从此以后，Bug在它的原意臭虫、虫子外，又有了程序错误这个引申意。在游戏程序中自然也存在Bug，有的Bug竟然就成为了秘技的源头：例如《命令与征服》中的炒兵法。

Byte(字节) 电脑软件术语。1byte = 8bit。每8位组成一个字节。在存储器里以字节为存储单位，每一个字节单元为一个存储地址。PC机的字长为16位，16位的二进制数可表示为2的16次方个字节单元地址，所以它可表示的地址范围是0~65535。在计算机领域，为了方便起见，在讨论存储器容量时以2的10次方(1024)为基本单位，称为1kilobyte(千字节)，简称1K。65535字节单元的存储容量就是64K，其地址编号的范围用十六进制数表示为0~FFFF。更大的单位为Megabyte(兆字节)，1M = 1024K。

C

CD-ROM(光盘) 电脑硬件术语。CD-ROM是Compact Disk Read Only Memory(只读光盘存储器)的缩写。这种光盘的特点是只能写一次，信息将永久保存在光盘上，使用时通过只读光盘驱动器读出信息。它实际上兼容多种CD光盘标准，可读出多种格式的光盘。CD-ROM存储容量比较大，可达650M Byte，因此是多媒体电脑的标准配置。现在多数电脑游戏使用只读光盘作为发行媒体，很多大容量游戏甚至需要多张光盘。

CG 电脑软件术语。英文Computer Graphic的缩写。意即电脑图形制作。通过电脑以多边形(Polygon)为主做出真实而有质感的画面，被广泛运用于电脑游戏及电视游戏的画面处理。

CGA 电脑硬件术语。彩色图形适配器(Color Graphics Adapter)的英文缩写。是PC机第一代显示标准之一，适用于低分辨率的彩色图形和字符显示，最高支持640×200×2色图形方式或320×200×4色图形方式以及80列×25行四色字符方式显示模式。早期电脑游戏支持CGA显示模式。

Cheat Mode(秘技) 电脑游戏术语。非正规的游戏方法。比较典型的秘技如"无敌"、"加命"等。秘技的来源部分由游戏厂商提供，部分是由于程序本身的逻辑运算失误所导致的特殊效果。秘技主要作用是降低游戏难度。

Computer Game(电脑游戏) 又称计算机游戏。一种具有娱乐功能的电脑应用软件。泛指用计算机进行娱乐。最早的计算机游戏是在1962年由斯蒂夫·拉塞尔发明的。

Continue(接关) 电脑游戏术语。游戏过程中遭受失败或有意中断后，可从中途继续开始的模式，通常称为"接关"或"续命"。一般动作游戏的接关次数有限，而RPG往往需在特定场所（如旅店）存储进度后方可再次接关。

CPU 电脑硬件术语。即中央处理器，英文Central Processing Unit的缩写。它是计算机硬件系统的核心部件，采用超大规模集成电路（VLSI）工艺制成，又称微处理器芯片。CPU的主要任务是从存储器中取出指令、解释指令并执行指令。因此，每一种CPU都有一套由二进制数组成的指令，称为指令集。PC机使用的是兼容Intel X86系列微处理器指令集的CPU，多数电脑游戏要求运行于此种CPU上。

D

Demo 电脑游戏术语。英文Demostration的缩写，指展示电脑图形与音乐的程序。电脑游戏开始时的动画展示(片头)即为一种Demo。通常作为电脑游戏演示版的代名词。

Disk(磁盘) 电脑硬件术语。磁盘存储器是计算机重要的外存储器。它们通常由驱动器、盘片和控制器适配器组成。其中的盘片即磁盘，港台称为磁碟。磁盘是在基片上涂敷磁性材料制成。又分为软磁盘和硬磁盘两种。

DOS 电脑软件术语。英文Disk Operation System(磁盘操作系统）的缩写。起源于1981年由微软为IBM-PC机开发的单用户单任务操作系统。由于IBM-PC兼容计算机的普

及，DOS 也成为个人电脑上最为流行的操作系统。其版本不断升级，直到 DOS6. XX。微软公司在推出 Windows95 操作系统的同时宣布 DOS 将不再发行新版本。在 Windows95 发行以前绝大多数个人电脑上的游戏程序运行在 DOS 下，即使在 Windows95 推出后，仍有相当一部分新游戏运行于 DOS 下。

DOS/4GW 电脑软件术语。DOS/4GW 是 DOS 下运行 32 位模式程序所使用的驱动程序，可在 DOS 模式下获得高品质的声音及画质。常用的一些小工具也是由 DOS/4GW 所驱动的，如 SEA。

DOS/V 电脑软件术语。DOS/V 即日文 DOS。IBM 准备开拓日本市场时，发现日本流行的 PC98 系列和自己的 PC 系列完全不兼容。为此，IBM 本着技术公开的原则，联合了日本几家重要的硬件制造商，开发了 JDOS/V(即 DOS/V)这个和 MS - DOS 相兼容的操作系统。大多数日本 PC 游戏就是以 DOS/V 为核心设计，因为 DOS/V 的特殊性，造成这些游戏在其他操作平台上不能正常运行。

E

EGA 电脑硬件术语。增强型图形适配器 (Enhanced Graphics Adapter) 的英文缩写。属于第二代显示标准。适用于中分辨率的彩色图形显示器。它能够仿真 CGA 的 7 种显示模式，还增加了多种显示方式，可以支持 640×350×16 色的图形显示模式。

Engine(引擎) 电脑游戏软件术语。原指发动机。在电脑游戏中则引申为游戏软件的核心程序。

Expansive Pace(资料片) 电脑游戏术语。为某一个电脑游戏编制的附加程序，该附加程序可与原来游戏程序组合在一起，从而提供新的游戏内容。

EXP(经验值) 电脑游戏术语。英文 Experience 的缩写。原意为经验。在 RPG 中为表现人物的成长过程而设定的一项数值。RPG 中玩家扮演的角色依靠经验值的积累使级别上升，从而提高体力、智力等要素。经验值是对现实中的人生经验进行量化模拟使游戏有一种真实感。

F

Fighting Game(格斗游戏) 电脑游戏术语。动作游戏分支之一，亦有"对战游戏"之称。玩者通过按键组合使游戏主角作出各种格斗招式。除了与电脑控制的对手格斗过关外，此类游戏通常由 2 位玩者同时游戏互相竞技。

格斗游戏在单台游戏机或电脑上即可实现人与人之间的直接对抗，使用简便。又因为游戏极为强调控制技巧并能体现真实考究的武术技艺，玩家通过修练提高操作技巧并与其他玩者较量，往往可以获得极高的成就感。所以在动作游戏乃至整个游戏界中它可谓最流行的一类。典型作品如《街头霸王 Ⅱ》(Street Fighter Ⅱ)、《VR 战士》(Virtue Fighter)等。

First - - Look view(主观视角) 电脑游戏术语。电脑游戏表现空间的一种方式。主观视角是指游戏者与游戏角色的视线处于相同的位置，例如动作游戏《毁灭战士》和角色扮演类游戏《巫术》分别都采用了主观视角。主观视角又名第一人称视角，与主观视角相对的是第三人称视角。

Floppy Disk Driver(软盘驱动器) 电脑硬件术语。软盘驱动器是软盘存储系统的主要组成部分，主要分为 5.25 英寸和 3.5 英寸两种规格。软磁盘的存储容量从 125KB 到 2.88M 不等，目前最常见的是 3.5 英寸容量为 1.44MB 的双面高密软盘。软盘存储器虽然容量小，但因为盘片可以方便的抽取，便于电脑之间信息交换，因此仍然是微机的标准配置。早期电脑游戏都使用软磁盘作为发行载体。

Foster Game(养成类游戏) 电脑游戏术语。养成类游戏是策略类游戏的分支之一。玩家一般是在游戏中扮演监护人的角色，以培养某一个人物或团体组织达到预定目标。此类游戏满足了人们潜意识中领导、训责及多重实现等愿望，因而大受欢迎。在培养人物方面，最为经典的就是日本 Gainax 公司的《美少女梦工厂》系列，它几乎成了此类游戏的代名词。在培养社团组织方面，有台湾光谱公司的《VR 青少棒扬威记》等等。

G

Game(游戏) 一种文体娱乐活动。游戏一般都有规则。游戏大体可分为三种，活动游戏、智力游戏、竞技游戏。英文 Game 除了可译成游戏之外，还可译成活动、体育项目比赛、竞争等。

Gamer(玩家) 电脑游戏术语。原特指游戏玩者中对游戏见多识广、游戏技巧纯熟、玩起游戏来分外投入的一类人，有时也用于对游戏玩者的总称或一般场合下的礼貌称谓，如"电脑玩家"。现"玩家"一词已经得到普遍使用而使其原有的特别含义逐渐褪去，因而又衍生出"资深玩家"一词用于其原本的含义。

GB 游戏机术语。英文 Game Boy 缩

写，任天堂公司生产的8位手持游戏机（通称"掌机"）1989年4月正式发售。它采用黑白液晶显示，图像效果与家用游戏机不可同日而语；但由于其便于携带，因而成为极受欢迎的机种。与GB相比，世嘉公司的GG（Game Gear）、日本电气的GT（Game TV）、雅达利公司的LYNX等掌机的性能虽较GB更强，却在市场竞争中惨败。GB由于不断更新换代和强有力的软件支持至今畅销不衰。代表作品有《俄罗斯方块》、《口袋魔鬼》。

H

Hacker 电脑网络术语。通常译为"黑客"或"骇客"，是活跃于互联网络上的一类以从事恶作剧来自我表现的人，他们往往凭借自己的计算机和网络知识和技术侵入他人的系统进行恶作剧或盗取信息资源。

Hard – core Gamer（电脑游戏发烧友） "发烧友"一词是流行于音乐、游戏、体育等休闲世界的最热门词汇。最初是指那些在音响器材领域为提高器材性能而钻研改制并具备深厚造诣的人士，后逐渐流传到整个休闲娱乐世界，最终用来代指那些全身心投入的爱好者。当然这其中也包含有一丝狂热、盲目的味道。

电脑游戏发烧友秉承了这一称号的传统，他们在电脑硬件方面注重性能，追求高新技术，在软件方面讲究新版本、全功能。这些发烧友往往认为这个世界最值得投资的就是自己那部PC，这个世界上最值得关注的就是新软件，无奈这个世界上贬值落伍最快的正是PC，而软件的更新速度与价格往往使他们了解和拥有一切的努力饱受挫折。所以在你身边真正的电脑游戏发烧友往往是信息最富有、追求最无限、生活最……随意的。

Hard Disk（硬盘） 电脑硬件术语。硬盘存储器是个人电脑最重要的外存储器，它的盘片是在金属（通常是铝合金）基片上镀上镍钴合金或涂敷$\gamma-Fe_2O_3$等磁性材料制成。和软盘存储器相比，硬盘存储器具有如下特点：使用IBM公司的温彻斯特技术将盘片与驱动器封装在一起，不能象软盘存储器那样把盘片从驱动器中取出；使用寿命长，存储容量大，其存储容量可达上千GB；存取速度快。所以个人电脑通常把最常用的信息存储在硬盘上。现在很多电脑游戏需要将全部或部分数据安装在硬盘上以提高运行速度。

Hardware（硬件） 计算机系统的组成部分，是构成计算机的各元件、部件和装置的统称。在社会生活中常借指生产、科研、经营等过程中的机器设备、物质材料等。

HEX（六角形地图） 电脑游戏术语。在回合制战争游戏中这种地图最为常见，即用六角形来量化整个战场区域。换而言之，就是整个战场的地形景观都是由一系列的有序排列的六角形所构成。例如：SSI公司的《五星上将》系列、《钢铁劲旅》系列等等都是采用这种地图。游戏中同层次的每一个作战单位原则上各占据一格。这种地图来源于战棋游戏，因为这种地图可以最大限度的反映战场上的真实情况，在战棋游戏中被广泛采用，在电脑游戏中也被沿用。事实上，有很多早期的电脑战棋游戏根本就是将纸上的游戏用电脑技术来表现而已。

H – GAME 电脑游戏术语。色情游戏的代名词，出自日本。日本的游戏分级制度将一些色情成份较重的游戏定为"18禁"的限制级，即18岁以下青少年严禁购买和使用，H – GAME即指此类游戏。H – GAME是游戏产业的畸形产品，受到了各国文化教育界的广泛抵制和批判。

Horizortal Scroll（横版） 电脑游戏术语。射击游戏屏幕卷动方式之一。游戏的背景图像由屏幕右端向左涌出，玩者控制的游戏主角则相对地向右前进。参见［射击游戏］。

HP（生命点数） 电脑游戏术语。英文Hit Point的缩写，是显示角色体力水平的数据。游戏中角色如遇到伤害HP会减少，HP为0时角色死亡或退出战斗。

I

Interactive（交互性） 交互性又称双方向性或互动性，是人与电脑相互交流信息的基本特性。电脑游戏正是利用了交互性创造了一个虚拟的娱乐世界。

Interactive Game 电脑游戏术语，意为互动游戏，亦称交互式游戏。起源于美国。通常此类游戏保留或制作了大量电影场景，角色一般为真人饰演，故也称作交互式电影（Interactive Movie）。游戏中的情节发展和结局变化取决于游戏者的选择和具体表现，从而突破了传统电影和游戏时空变幻的唯一性。代表游戏如《银河飞将》系列。

J

Joystick（摇杆） 电脑硬件术语。摇杆属于电脑非必需周边外设之一，多用于飞行模拟、赛车以及动作类游戏。它使玩家能够从繁琐的键盘操作中解脱出来，以一种更方便和更拟真的方式操纵游戏。一般摇杆由手柄、按键、底座等部分组成；较为高级的摇杆还有程序化的节流阀以及其他附

加功能，适用于一些有上百种键盘指令的游戏。根据摇杆接受讯号后处理方法的不同，一般可以分为数字式摇杆和模拟式摇杆。

K

K.O 游戏机术语。英文 Knock Out 缩写。原指拳击比赛中被击倒的情况，后用于格斗游戏，表示对战的某一方体力缩减为 0 致负。

L

LAN(局域网) 电脑硬件术语。Local Area Network 的缩写。是指将若干台电脑通过网卡和电缆连接在一起的方式。根据连接方式的不同，可以分为串接、星形连接等方式。根据传输协定的不同，可以分为 IPX 网与其它协定网。在网上的计算机资源可以共享，进行数据传送，也可以在网上进行连线游戏。几乎所有支持连线的游戏都支持 IPX 网，参加人数从 2~8 人不等。

M

MD(世嘉五代) 游戏机术语。英文 MEGA DRIVE 的缩写。是日本世嘉公司生产的 16 位游戏机。它于 1988 年 10 月正式发售，是世界上首台双 CPU 16 位家用游戏机。代表作品有《音速刺猬》、《光之继承者》。

MD-CD 游戏机术语。世嘉公司生产的 16 位光碟机，早期型号是在 MD 上接驳专用光碟机，后续产品与便携式 CD 机 DISC MAN 相似，兼容卡带与光碟。首批产品于 1991 年 12 月正式发售。代表作品《午夜陷阱》。

Menu(菜单、选单) 电脑软件术语。在游戏中，通常会出现一个文字形式的窗口，我们将其称之为菜单。这是一个很形象的说法，它就象饭馆里的菜单一样，排列出各种操作选项。一般游戏开始时有主菜单，上面包含了开始游戏、载入进度、功能选取、退出游戏等设置。而在游戏中，又将根据不同的适用范围给出不同的菜单。

菜单在形式上可分为两大类，下拉式与弹出式。下拉式指的是在热点上进行操作时(触发)，将拉伸出一条菜单栏。而弹出式则是触发热点时，程序将会另外打开一个窗口，弹出一个菜单。

MIDI(音乐设备数字接口) 电脑硬件术语。Musical Instrument Digital Interface 的缩写，一种串列协定和硬件的描述。MIDI 首先由日本的罗兰公司提出，由 MIDI 制造商协会 MMA 协调采用。协定中包括一组信息，说明了不同乐器的表现(音阶、长度、乐器种类等等)，它允许多种不同的电子乐器互相通信并和电脑进行数字传输。MIDI 通常用于电脑游戏或者是多媒体软件，在声卡上发出音乐或者音效。大部分声卡都提供了 MIDI 界面，可让使用者外接键盘或者是音源器。MIDI 现已成为电脑音乐的代称。

Mission(关) 电脑游戏术语。游戏结构中一个能反映整体特征的独立单元。策略、动作等类型的游戏经常以关卡的形式来推进情节上的进展。策略类游戏通常以一场战争作为一关，动作类通常以每关结尾处设置魔王(Boss)来表现。

MMX 电脑硬件术语。是英文 Multi Media Extend(多媒体扩展)的缩写。它是微处理器芯片厂商 Intel 在其 X86 系列 CPU 原有的指令集基础上增加了 57 条针对多媒体信息处理方面的指令，使 CPU 具有了更强的多媒体处理功能的一项技术。使用了 MMX 技术的奔腾 CPU 被命名为"多能奔腾"，使用 MMX 技术的第六代 CPU 命名为"奔腾Ⅱ"。现在已经有很多游戏支持 MMX CPU，MMX 技术已经成为 CPU 发展的方向。

Modem(调制解调器) 电脑硬件术语。电脑的通讯外设之一，在台湾地区又称数据机，俗称"猫"。它的作用就是将计算机处理的数字信号和电话线上所处理的模拟信号相互转换并进行远距离传输。按照传输速率(单位：bps)可以分为低速 Modem、高速 Modem 以及超高速 Modem。按其安装方式可以分为内置式 Modem 和外置 Modem。在支持连线的游戏中一般都提供了通过 Modem 进行对战的模式。这种模式既可以和通常上网一样通过电话线交换信号，也可以在两个 Modem 之间用普通的双绞线连接，俗称"背靠背"接法。

Mouse(鼠标器) 电脑硬件术语。港台地区译为滑鼠，是个人电脑重要的输入设备。一般有 1~4 个按键。移动鼠标器可以驱动光标在屏幕上选择命令，确定坐标，实现良好的人机交互。常用的鼠标器有光电式鼠标器和机械式鼠标器。目前大多数电脑游戏支持鼠标操作。

MP(魔法点数) 电脑游戏术语。英文 Magic Point 的缩写，是显示角色魔法能力的数据。游戏中角色使用不同的魔法会消耗不同数值的 MP，MP 为 0 时角色将不能使用魔法。

MUD(网络泥巴) 电脑游戏术语。英文 Multiple User Dimension 的缩写。意指一种计算机网络游戏，俗称网络泥巴。在 MUD 中，玩者通常要扮演一个角色，在一个虚拟的网络天地里按一定的游戏规则行事，从中体验虚拟世

界的种种乐趣。MUD 的前身是图版 RPG。随着计算机网络的发展，在形式构成上继承了图版 RPG 的 MUD 又有了进一步的发展。MUD 按表现形式又可称为文字 MUD 和图形 MUD。

Multimedia(多媒体) 电脑硬件术语。媒体，指的是人类发表和传播信息的形式。多媒体这个计算机界专用术语意思是指人与电脑之间交流的媒介，不仅仅局限于文字，而是文字、图形、声音、动画和视频等交互媒介的交织组合。多媒体在游戏中首先得到广泛应用，而互动式游戏则是这种应用的典范。

N

N64 游戏机术语。英文 Nintendo 64 缩写。任天堂公司生产的 64 位游戏机，1996 年 6 月正式发售。任天堂公司一反 CD－ROM 潮流，坚持用卡带作为媒体，虽使游戏过程流畅自然，但也使游戏容量受限，产品成本较高。N64 在北美极受欢迎，在日本本土的销售情况不够理想；其口碑不俗，被誉为“神奇的黑匣子”、“下个世纪的游戏机”。代表作品《超级马里奥 64》。

NES(灰机) 游戏机术语。英文 Nintendo Entertainment System 的缩写。日本任天堂的美国版 8 位游戏机。它于 1987 年在美正式发售，为任天堂公司开拓潜力巨大的美国游戏市场做出了重要贡献。代表游戏作品有《超级马里奥兄弟》、《俄罗斯方块》等。

NG(机皇至奥) 游戏机术语。英文 NEO·GEO 的缩写，日本 SNK 公司生产的 16 位游戏机。1989 年底正式发售，是首台能够完全移植街机节目的家用游戏机。代表作品《侍魂》。

NPC 电脑游戏术语。英文 Non－Player Character 的缩写，意为非游戏者角色。它是角色扮演类游戏中除玩家控制的角色和敌人之外所有角色的总称，既可是城镇乡村中的普通百姓，也可以是荒郊野外里的隐者术士。NPC 出现频次很高，既烘托游戏气氛、增强真实感，又往往是情报和道具的重要来源。

O

Option(选项) 电脑游戏术语。选项，指电脑游戏开始时或中途可随时呼出的各类开关选择及游戏设定，一般包括音乐音效开关、速度调整、难易度选择及操作设定等，有的游戏选项还包括成绩记录、音乐或动画欣赏模式等等。

P

Parallel－port(并口) 电脑硬件术语。并行通讯口的简称，是微型计算机的对外通讯口之一。其数据传输速率要快于串行通讯口，主要用来连接打印机，因此也被称为打印口。有一部分电脑游戏支持并行通讯口联机游戏。

Password(密码、口令) 电脑游戏术语。在游戏领域指游戏中断或达到一定阶段后，再次接续游戏所需输入的代码，一般分为文字、数字或符号等形式。在早期游戏中多设置密码接关的方式，后由于专用 RAM 的出现，存储调用进度的方式已基本取代了密码接关。

PC98 系列 电脑硬件术语。日本特有的一种 PC 机，它和通常人们所见到的 IBM－PC 及其兼容机在硬件上并不兼容，因此在软件上也不通用。PC98 系列的发展源于日本企业界对美国公司垄断计算机市场的担忧，在 80 年代初期，NEC 联合几家大公司共同研制开发了 PC88 系列的计算机，以后又逐渐上升为 PC98 系列，用以对抗 IBM 的 PC。时至今日，PC98 系列的最高级产品已经是 PC9841，在性能上相当于现在的 PentiumⅡ。在 PC98 系列计算机上，有许多著名的 RPG 游戏，例如《英雄传说》系列等等。这些游戏后来都有了 PC 的移植版。

PC－E 游戏机术语。英文 PC－Engine 缩写，指日本电气（NEC）下属 HE 公司生产的 8 位游戏机。1987 年 10 月正式发售。1988 年 12 月改进型以 CD－ROM 为媒体，是世界上首台光碟游戏机。代表作品《天外魔境》。

PCI 电脑硬件术语。微机总线标准之一。是 Peripheral Component Interconnection(外围设备互连）的缩写。PCI 局部总线是高性能的 32 位或 64 位总线，目前的 PCI 是 32 位的，其数据传输率可达 133M Byte/s，而 64 位版本可达到 266M Byte/s。是目前奔腾级微机最常用的总线标准。

Picture(图像) 电脑软件术语。在计算机中指显示在屏幕上的画面。由于分辨率不同，在显示器上所见到的画面清晰度也不一样，分辨率越高，颜色数越多，画面也越逼真。图像制作的好坏是衡量一款游戏制作水平的重要依据，当然精美的图像对机器硬件也会有较高的要求。

process(过场) 电脑游戏术语。游戏中关与关的连接画面称为过场，过场画面包括文字、动画、影像等。过场既是游戏中承前启后，推动情节发展的要素，亦是厂商吸引玩家的噱头。

PS 游戏机术语。英文 Play Station 的缩写，为日本索尼（SONY）公司生产的 32 位游戏机。1994 年 12 月正式发售。与世嘉 SS 相比，是功能较为单一的家用游戏机，图像处理能力及音质略胜一筹。代表作品《铁拳》、《生物危机》、《最终幻想Ⅶ》。

Puzzle Game（拼图游戏） 电脑游戏术语。电脑游戏主要分类之一。又称桌面游戏。这一类的游戏一般不具备什么情节背景，以简单明了的操作和对大脑反应速度的考验为主要特点。这类游戏的代表作有《俄罗斯方块》、《仓库番》等。

R

RAM（内存） 电脑硬件术语。随机存取存储器。英文 Random Access Memory 的缩写。是一种既能读出也能写入的存储器。它具有如下特点：信息既可以读出，也可以写入，读出时不会破坏原有的信息；能够进行随机存取，即存取其中任何一个存储单元需要的时间相同，不需要依次顺序访问各存储单元；RAM 只能在通电的情况下才能存取数据，一旦断电，其中存储的信息会立刻丢失。RAM 即通常所指的“内存”，是用来存放用户程序和数据的存储器。目前，计算机程序对 RAM 的要求越来越大，特别是电脑游戏。

Resolution（分辨率） 电脑硬件术语。亦称解析度，指显示器上每英寸面积上所能显示像素（pixel）的多少。大多数监视器至少为每英寸 72 个像素，按此计算，一个 14 英寸显视器的解析度就是 640×480 个像素，大多数 19 英寸显视器可达 1024×768 个像素，而某些图形处理专用显视器则可能更高，且能在各分辨率间互相切换。游戏中常用的解析度，是指图形本身每英寸所使用的像素的多少，像素越多，则画面愈清晰逼真。

Role－Playing Game（角色扮演游戏） 电脑游戏术语。电脑游戏主要分类之一。强调游戏角色本身的属性能力培养，游戏形态包容其它各种游戏类型的特点。英文简写一般为 RPG。角色扮演游戏是整个游戏类型中最复杂的一类。

Rookie（菜鸟） 电玩术语。意指新手。最初是美国军中老兵对那些笨手笨脚的新兵的戏称，后来由爱好军事战斗题材的模拟游戏的玩家引入电脑游戏界，目前已成为玩家最常用的俚语之一。

“菜鸟”一词形象生动地描绘了一只初飞觅食的小麻雀站在地上茫然无措的窘态，与游戏新手的境况有异曲同工之妙，一般不应把它作为贬意词来理解。当老玩家用善意的口吻“夸奖”那些这也不会那也不懂的入门新手时，这往往是他们准备伸手帮忙的时候，由此体现了这一词汇中包含的情谊。正是因为这个原因，不仅是资深玩家彼此之间用它来开玩笑，更有不少入门玩家用它来自我解嘲，同时也使“菜鸟”一词的使用范围拓展到了整个游戏世界。

Round System（回合制） 电脑游戏术语。在各种游戏中，都有回合这一个概念。回合的实质就是将时间分割为许多停滞的时段。例如：《三国志》系列中的内政管理、《仙剑奇侠传》中的战斗都是采用这种模式。回合的确切定义就是敌我双方轮流执行完一轮指令称之为一个回合。在每一个回合中，玩家下达各种指令，由电脑进行分析运算后立即给出结果。这种时间制简单易行，不过也存在先天不足：一是无法表现出同时发生的事件；二是先行者一定会占上风，因为被攻击者在反击时战斗力已经受损。

S

Save（存储） 电脑软件术语。存储是计算机领域的重要概念，意指保存信息。几乎每一个游戏中都有存储进度这一功能。这一功能大大方便了玩家。存储进度一般是由外存储器（如软盘、硬盘等）完成的。

Scroll（卷轴） 电脑游戏术语。游戏画面的一种运动表现形式。其运动效果与电影中的横移镜头相似，在游戏时画面往一侧移动，称之为卷轴。此形式在动作射击类游戏中常被使用，如著名的《雷电》。

Serial－port（串口） 电脑硬件术语。串行通讯口的简称。是微型计算机对外通讯口的一种。串口主要用来连接鼠标、外置调制解调器等设备。另外还可以利用串口和串口线将两台微机连接起来实现数据传输，多数含联机功能的电脑游戏均支持串口线连接。

Shooting Game（射击游戏） 电脑游戏术语。动作游戏分支之一。玩者控制游戏主角如战斗机、太空船、潜艇、特种兵等，以快速移动进行闪躲并向敌人射击。英文简写一般为 STG，本书统一简写为 AC。

射击游戏的形态分为平面及立体两大类。平面射击游戏按屏幕卷动方式分为纵版射击游戏、横版射击游戏及定版射击游戏。典型的纵版射击游戏如《雷电》(Raiden)，典型横版射击游戏如《沙罗曼蛇》(Gradius)，典型定版射击游戏只在早期射击游戏中出现如《小蜜蜂》。立体射击游戏的屏幕显示主要采用主视角或尾追视角，主视角射击游戏如著名的《毁灭战

士》(DOOM),尾追视觉射击游戏如《诺瓦风暴》(Nova Storm)。结合以上各种方式的射击游戏也很多,如著名的《魂斗罗》(Contra)。

SNES(美版超任) 游戏机术语。英文 SUPER NINENDO ENTERTAINMENT SYSTEM 的缩写。是任天堂的美国版 16 位游戏机。代表作品有《超级大金刚》、《时空之轮》。

Software(软件) 电脑软件术语。计算机系统的组成部分,是指挥计算机进行计算、判断、处理信息的程序系统。电脑游戏即为一种软件。在社会生活中常借指人员素质、管理水平和服务质量等。

Softworm(史莱姆) 游戏机术语。史莱姆在日本的漫画中是一种可以变形的软体动物。这个角色通常在 RPG 游戏中出现,是一种低等级的怪物。传说用火焰加热后可以制成一种食品,叫"御好烧"。日本极为流行的益智游戏《噗哟噗哟 》也被称作《史莱姆世界》。

Sound Card(声卡) 电脑硬件术语。也称音频卡。是电脑多媒体插卡的一种。它主要可以完成以下功能:音频的录放、编辑;音乐合成;模数转换并提供 CD-ROM 接口、MIDI 接口、游戏接口。声卡是多媒体个人计算机的必备设备。由新加坡创新公司生产的 Sound Blaster(俗称声霸卡)系列声卡及其兼容声卡是目前个人电脑上最普及的声卡,几乎所有的电脑游戏均支持此种声卡标准。

SS(土星) 游戏机术语。英文 SEGA SATURN 的缩写,世嘉公司生产的 32 位游戏机。1994 年 11 月正式发售,配套产品众多,可实现 VCD 播放、通讯对战、联接 INTERNET、电视电话等扩展功能。代表作品《VR 战士》、《世嘉拉力》、《樱花大战》。

SVGA 电脑硬件术语。指增强型 VGA(Super VGA)。在 VGA 标准出现后,很多显示适配器生产厂商又各自开发了各种支持更高的分辨率和更多输出颜色的显示适配器,通称为增强型 VGA。SVGA 可支持 800×600、1024×768、1280×1024、1600×1200 等多种图形显示模式,颜色数最多可达 24 位(16777216)色或更多。现在很多电脑游戏可以支持 640×480×256 色以上的显示模式。

System Requirement(配置) 电脑游戏术语。运行游戏对机器软、硬件方面的要求称之为配置。在硬件方面,一般有 CPU、内存、显示卡、声卡、键盘、鼠标、游戏控制器、光盘驱动器等。在软件方面,则有运行环境(软件环境、操作平台等)设置。如内存缓冲区大小,文件数大小,句柄、堆栈、中断请求的冲突、扩充内存与扩展内存的合理设置等方面。

T

Text-Adventure Game(文字冒险游戏) 电脑游戏术语。冒险游戏的分支之一。这类游戏的大部分过程中只需要玩者控制游戏主角进行交谈、观察及寻找物品,游戏节奏比较平缓。屏幕显示方式以一系列静态场景为主角活动的空间,玩家控制游戏主角在各个场景间漫游。文字冒险游戏适合那些思维型的玩者。其游戏场景往往绘制精美,情节也很具吸引力。典型作品如《国王密使》系列、《福尔摩斯探案 2:玫瑰纹身》等。

V

Vector(向量) 电脑软件术语。既有大小又有方向的量,也称矢量。可用带有箭头的线段来表示,线段的长度代表向量的大小,箭头表示向量的方向。在游戏制作中,经常要用到向量分析和向量空间。

Vertical Scroll(纵版) 电脑游戏术语。射击游戏屏幕卷动方式之一。游戏的背景图像由屏幕上端向下涌出,玩者控制的游戏主角则相对向上前进,参见[射击游戏]。

VGA 电脑硬件术语。视频图形阵列 Video Graphics Array 的英文缩写。适用于高分辨率的彩色图形显示器,其图形分辨率在 640×480 以上,能显示 256 种颜色。它的主要特点是使用了模拟量输出和调色板技术,因此能支持更高的显示分辩率和输出颜色数,是第三代显示标准。目前多数游戏都支持 VGA 显示模式。

Video Memory(显存) 电脑硬件术语。显示内存的简称。这种内存专供计算机的显示适配器(俗称显示卡)使用。它的每一个存储单位对应显示器上相应位置的显示效果。通常显示适配器的显存从 512K Byte 到 4M Byte 甚至更多。显存越大,就能支持更高的显示分辨率、显示颜色数和显示速度。电脑游戏由于需要营造真实动人的画面效果,往往要求显示适配器有更大的显示内存。

Virus(病毒) 电脑软件术语。泛指可以在内存中自我复制并感染其他程序的一种特殊程序。病毒并不是单独存在,总是依附于某一类特定的文件,一般称之为宿主文件。病毒的发作形式多种多样,一般均会给普通电脑用户带来损失及心理恐慌。著名的电脑病毒有"黑色星期五"、"米开朗基罗"等。盗版的软件光盘及非法拷贝往往是病毒传播的途径。

VR(虚拟现实) VR的英文全称是Virtual Reality，中文意思是虚拟现实，也有的翻译为虚拟实境。最早的VR装置在1966年由美国人发明。VR的创意来源于飞行训练。最早的飞行模拟器，只是用摄影机沿着缩小的地表模型移动，让飞行员有飞行感。尽管十分粗糙，但是在技术上却可以用电脑绘制出“真实”的世界，提高模拟的真实度与训练效果。随后，又进一步加入了追踪驾驶员的头部动作，同时将模拟的环境作相应的调整。1980年，VR技术进入汇总阶段，利用两个摄影机独立拍摄出两只眼睛观看同一景物时的差异，做出了有深度感的立体影像，与上述技术一起合成了一个由电脑产生的互动世界。在此之后，又有其他公司发行了相关的其它器械，用以在虚拟环境中读取身体动作和其它资料，并回馈给使用者。至此，一个完整的VR世界诞生了。虽然目前的VR系统价格偏高，不适合普通用户，但它在娱乐市场的前途不可限量。目前支持VR最为成功的游戏是《死星战将》。

VS 游戏机术语。英文Versus的缩写。原指诉讼或体育比赛中的对抗，后用于格斗游戏。“VS模式”意即对战模式，可供两人或多人使用游戏角色较量。

W

Walethrough(攻略) 电脑游戏术语，即根据游戏内容撰写的文章，以帮助玩者了解游戏过程，剖析过关难点。攻略文章一般刊登在专门的游戏报刊或以图书方式出版发行。

Window(窗口) 电脑软件术语。指计算机屏幕上的可以以颜色或线框与其它区域相区分的一块矩形区域。其内可以显示信息或完成菜单选项的输入输出。在程序编制中经常用到窗口的概念，很多游戏程序也经常使用窗口技术。在微软Windows系列操作系统中窗口是最基本的操作对象。

Windows(视窗) 电脑软件术语，1985年由微软公司推出的图形界面的计算机操作环境。1990年推出Windows3.0获得极大成功。Windows3.x以及更早的版本都必须依赖DOS的支持才能运行，并不是真正的操作系统。90年代微软推出的Windows NT系统才是真正的操作系统，但后来成为专门的网络操作系统。1995年微软推出Windows95，这才是微软公司的第一个用于个人计算机的图形界面的操作系统。自Windows95发行后，已有众多游戏公司开发Windows95游戏。

WIN/V 电脑软件术语。WIN/V即日文Windows。因为DOS/V的特殊性，通常的Windows不能在这个平台上运行。基于这个原因，Microsoft在原来的Windows基础上根据DOS/V的特点重新修改了Windows的内核，发行了JWIN/V(即WIN/V)。在WIN/V上开发的游戏也不能在其他平台上正常运行。

Z

ZOC 战争游戏术语，是英文Zone of Control的缩写，指行动单位的控制区域。敌方的行动单位无法直接通过这些控制区域，只能接战或者绕道而行。在六角形的战棋类游戏中，一般情况下部队的控制范围是与之相邻的六个六角格；在四边形的战棋类游戏中，部队的控制范围是与之相邻的四格。在战斗过程中，如何结合地形利用ZOC的这种特性，合理地配置部队的分布状态以形成最佳攻防体系将是获胜的重要条件之一。

中文词汇

电玩一族 游戏机术语。意即爱好电子游戏的人们。此说法源于日本。1947年日本作家太宰治的小说《斜阳》面世，“斜阳族”的说法在日本风行一时，后又有“暴走族”、“上班族”等。它是与电子游戏一样通过港台传入的。

电脑游戏分级制 电脑游戏术语。国外规范游戏市场的一项法则制度。由于电脑游戏虚拟现实影像的能力已经达到了很高的水准，故在内容表达方面出现了与电影相类似的境况。为此，美国、欧洲、日本等一些国家的政府部门或民间协会组织分别建立了游戏软件分级制度。即对游戏内容进行审核，确定其适应的年龄层次。

属性 电脑游戏术语。古希腊的哲学理论认为世界由水、火、风、土四种元素构成，印度教理中亦有“四大”，即地火水风。很多RPG中继承了这类理论，为物品、魔法及人物设定了不同属性，借此表现不同的人或物之间的制约与协调关系，丰富了游戏内容。通常的属性划分有地、火(炎)、水(冷)、风(雷)、神圣(光)、黑暗(魔)等。也有的游戏用黄道十二宫(星座)作为人物属性。

移植 电脑硬件术语。原指将动植物机体的部分或全部从原生长区域挪移至其他区域并使其继续生长。用于游戏领域，指将原对应某种硬件平台的游戏改造，使之适用于其他硬件平台，如很多街机游戏便被移植至家用游戏机上。近年来各机种间相互移植游戏已成为普遍现象，众多优秀游戏的传播不再受到机种界限的制约。

第六章

角色扮演类

虚幻人生——纵览角色扮演类游戏

不朽的足印

电脑 RPG 的创生期

当电子游戏这种艺术形式初具雏形时，最先问世的游戏作品都是一些十分简陋的动作、射击类游戏，诸如《金钱豹》、《凤凰城》、《决战富士山》(KRATEKA)等。也就在那时，不少前卫而有眼光的艺术家们已经从中看到了电子游戏强大的艺术生命力与艺术表现力。他们坚信电子游戏并不仅仅只是这类简稚作品的代名词，一旦其与人类历史中某些古老却又具有永恒魅力的事物相结合后，便能产生更了不起的伟大艺术品。经过不断的实践，在艺术家们永不枯竭的艺术灵感中诞生了从人类决策方式中演变而来的策略游戏，汲取自兵家运筹谋略思想的战争游戏，以及脱胎于人类模仿拟真思维的模拟游戏等各种各样的游戏形式，当然其中也包括这一章的主题——来自人们对丰富多采的人生体验的无限渴求，而从古老的图版 RPG 发展变化而来的角色扮演游戏。

当第一批艺术家们尝试以电子游戏的表现手法去展现图版 RPG 的游戏内涵时，最先遇到的问题便是如何在电脑屏幕上将玩者冒险的过程表现出来，以及怎样诠释图版 RPG 中多名玩者所带来的多重角色及其互动性的特点。世界上最初的两款 RPG 作品分别使用了不同的解决办法：著名的 RPG 经典之作《创世纪》的作者理查德·盖瑞特（他在游戏中扮演 Lord British 这个角色）在其处女作《阿卡拉贝》中采用了“单人制”，玩者就是一人走天涯的孤独英雄，而电脑则负责扮演游戏中出现的所有其他人物；安德鲁·格林伯格制作的《巫术》第一代则是采用“领队制”，与前者不同之处在于玩者可以指挥一支多人的队伍，队伍中所有角色的行动都由玩者一人决定，不再象以往图版 RPG 那般各执其事。此外，在描绘和展现 RPG 中的虚拟世界时，这两款

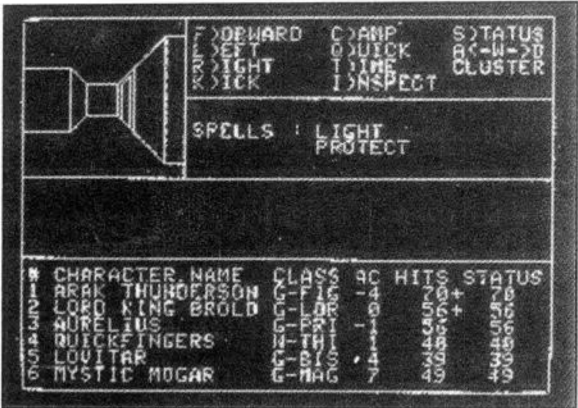


图 6.1 第一套真正的电脑 RPG——《巫术》

游戏也采取了截然不同的表现方式:《巫术》使用的是平视的第一人称视角，并以线绘而成的 3D 框架场景来描述人物所处的世界；而《阿卡拉贝》则以鸟瞰式的第三人称视角，平面卷动地图的方式来诠释 RPG 的世界。令人不可思议的是，这两种在后来成为主流的 RPG 表现方式在这 RPG 的古早之时便已成形，后来的诸多不同只不过都是这两种方式的变形衍伸而已(近来由于技术的进步而出现的以真 3D 构制场景的第一人称 RPG 作品便是一例)。

随着《巫术》一代的大受欢迎，电脑 RPG 开始逐渐崭露头角。虽然她还无法也不可能一下子马上取代图版 RPG 的地位，但仍然吸引了一大批懂得享受电脑 RPG 乐趣的玩者，这还是 1981 年左右的事。

APPLE Ⅱ时代的辉煌

之后的近十年时间(1981～1990 年)可以说是 APPLE Ⅱ的游戏时代。随着《巫术》一代的问世，正式掀开了 RPG 第一个黄金时代的帷幕。Sir－Tech 公司紧接着发行的《巫术》系列的最新续作，以及 Origin 领导潮流的《创世纪》系列各代的名作，将 APPLE Ⅱ的销售与电脑 RPG 的风潮推向一个高峰。 更为成熟的图形技术、更加深入的游戏规则以及更为精采的故事剧情是这个时代 RPG 的卖点。虽然在复杂度上电脑 RPG 还远不及传统的图版 RPG，它们却因为成功地结合了解谜、战斗、买卖道具和冒险探索四大特色而拥有其独特的风味，这也使得越来越多的玩者沉迷于其中。

在 1983 到 1987 这四年间，APPLE Ⅱ上 RPG 作品的涌现达到了一个高潮。除了两大系列的名作之外，令人印象深刻的还有 Westwood 制作、SSI 公司推出的《幽灵战士》系列；Interplay 制作、EA 公司发行的《冰城传奇》系列以及 New World Computing 公司的招牌大作《魔法门》系列等等。

APPLE Ⅱ的光辉随着游戏而起，也随着游戏而落。在 1989 年 Origin 推出《创世纪Ⅴ：命运斗士》之后，APPLE Ⅱ的时代由于其硬件上无法突破的限制和 APPLE Ⅲ的失败而告终。而自 1984 年起就一直被 APPLE Ⅱ压制的 IBM PC 转而成为电脑游戏新平台。

在这十年辉煌里，涌现出许许多多令老玩家毕生难忘的经典之作，而且许多现在的知名游戏公司也是在这一时期出现、发展的。然而更为重要的是现今 RPG 的一些基本的游戏概念和框架都是在这个时期里成形和成熟起来的，因此这个时期被称为电脑 RPG 史上最重要的时期一点也不为过。

生机勃勃的 IBM PC 时代

时间车轮转到了 80 年代末期，由于 APPLE Ⅲ没有达到预期的成绩，再加上 APPLE 公司后期所采取的技术封闭的错误方针，导致众多游戏厂商纷纷转向采用开放技术的 IBM PC 的怀抱。 随着《创世纪Ⅴ：命运斗士》史无前例地在 APPLE Ⅱ版发售后不久旋即推出其 IBM PC 版这



图 6.2 由 Interplay 制作、EA 公司发行的《冰城传奇》被称为游戏史上最凶狠、最刁钻、最变态的 RPG

一轰动级事件的发生，正式标志着 APPLE Ⅱ在电脑 RPG 史上光荣的一页行将结束，同时意味着 IBM PC 时代的正式到来。

从 1987 年登场的 PC XT 算起，十年以来 IBM PC 在硬件上翻天覆地的进步是有目共睹的。从单色和四色的 CGA、十六色的 EGA、256 色的 VGA 模式到达到真彩的 SVGA；从当初 360KB 的 5 寸软盘、1.44MB 的 3 寸软盘、稍后的 40MB 的硬盘到今日以 GB 为单位计算的大容量硬盘；再加上十六位声卡与 CD－ROM 的兴起，这其间的改变不可谓不大。而放眼纵观 RPG 史，在这一系列巨大的变化中，电脑 RPG 呈现出四大飞跃：程序的完善化、画面的真实化、游戏语音化以及构图的 3D 化。

伴随电脑硬盘容量的提升及不断趋于平价，RPG 作品的程序规模不断扩大，而从 386 之后出现的额外内存让游戏程序的编写能够拥有更宽广的施展空间，从而逐渐使游戏作品的程序系统趋向完善。早期的 RPG 由于图形系统的薄弱和存储空间的限制，只能以少量的图块来组成整个世界。随着 CPU 处理能力的不断增强和显示系统的逐渐改善，游戏画面日益精美、华丽，特别是在 256 色的 VGA 标准诞生之后，电脑 RPG 的图形表现能力普遍都有了起码的水准。同时也就是在这个时期，RPG 从绝对无声的世界逐渐进步到拥有丰富刺激的多种音效、紧扣人心的背景音乐和全程语音的有声世界。这一质的飞跃的意义不亚于当年无声电影向有声电影的跃进。而使游戏有声化的功臣首推打开电脑音乐之先河的魔奇音效卡，而 Creative Labs 的声霸卡对游戏的 PCM 音效的支持也是功不可没。如前所述，早期的第一人称 RPG 作品大多采用的是 3D 线框构图系统。所有转弯一律都必须是 90 度以及跳格子式的移动方式是这类假 3D 系统最致命的缺陷，因此当真 3D 引擎技术诞生并被运用到 RPG 中时，这使电脑 RPG 在表现能力与手法上均有了极大的提高。无可否认，IBM PC 时代是电脑 RPG 向极致效果飞速发展的时代。

总的来说，电脑 RPG 的历史还是十分短暂，甚至可以说，相对于人类文明长廊中其它的艺术形态，RPG 还只能称之为是一种新生事物。但它的历史一定还会在众多游戏设计师们的不竭创作中继续写下去。她令无数同好者为之痴迷的程度，无以言喻！过去！现在！将来！

RPG 的血与肉

作为能够铺叙情节，表现人物成长过程的一种游戏，构成 RPG 最基本、最重要的三大要素是：时空、人物和故事。通过这三者互为映衬的有机组合便架构出 RPG 的各种虚拟世界。此外，为了丰满这个虚拟世界，RPG 中当然还必须有其他一些非本质但也不可或缺的要素：谜题、战斗、贸易与迷宫四大辅助要素。下面就让我们来具体了解一下这些由艺术家汲取自现实生活并用来表现虚拟世界的妙不可言的奇物吧。

时空

所有的 RPG 作品都必须有一个时代背景，或古时、或今朝，也有人类幻想中的未来社会。指定时代背景，即确定了 RPG 中的虚拟世界将以何种现实社会为原型去构建。正如现实中的人们必须有一定的生活空间来进行各种个人活动及社会活动，举凡 RPG 总会提供一个广阔的虚拟空间供玩者冒险、旅行和生活。虽然 RPG 的时空由游戏作者所创造，但并非凭空臆造。为了反映一定的现实社会，制作者会在作品中添入许多真实的历史史实及文化习俗等等，因此 RPG 的世界实际上就是人类文化某一部分的缩影，再加上制作者的世界观和来自感性生活的幻想所共同交织在一起的产物。当玩者在这样一个虚拟世界中畅游之时，实际上正在使自己不知不觉对人类的文化有了更深一层的认知——不论虚实的比例各为多少，幻想与神话同样也是人类文化的一部分。

人物

无论哪个时代，有了人及人的活动，才会因此而具有蓬勃生机；无论哪个角落，人本身就是一道最美的风景，离开了人及人的劳动创造，整

个世界根本谈不上美好抑或丑恶，即使在RPG的幻想天地中也同样如此。如同现实社会中有“己”与“人”之分，虚拟世界里的人物同样分为代表玩者自我的人物(Player Character)和非玩者人物(NPC,Non Player Character)两类。也正因如此，在RPG的世界中各类身份的NPC与玩者之间就构成了如同真实社会中一般的人际互动。此外，现实社会中人与人之间的差异性在RPG里往往以人物的各种参数的不同来体现。这些人物参数又可分为基本属性和能力属性。基本属性一般包括姓名(Name)、性别(Sex)、种族(Race)、等级（Class）等等；而能力属性通常含有生命力(Hit Point)、智力(Intelligence)、体力(Strength)、魔力（Magic Point)、敏捷（Dexterity)、经验(Experience Point)、水平(Level)等等。随着玩者在幻想世界中各种经历的增多,所获得的经验也随之逐步积累与丰富。而人物的各项能力属性便会在经验的积累与丰富中不断得到提高,甚至在一定条件下，人物的基本属性也会随之改变，比如转职。能力的提升又将使得玩者所扮演的人物能够处理更多的事务、应付更复杂的局面以及战胜更强大的敌人。RPG中普遍存在的这个链式变化法则,将现实世界中一个人的漫长成长过程以量化的方式更直观、更形象地折射出来，让玩者在有限的游戏时间中不断体会成长的巨大喜悦,从而获得无比充实的精神满足。

故事

如同现实生活中一般，RPG的故事也是以某一事件或某个人物为中心而发生的许许多多事件的组合。人物的活动及人物间的互动产生了事件，因此玩者在RPG的虚拟世界中只要有活动,便会有各种性质的事件发生。这一点一滴的事件构成了生活，谱出了故事，在这一点上虚拟世界和现实世界并无任何不同。但由于RPG要注重艺术的表现效果,因此它不可能是现实生活不施加工的平实反映，而是提炼其中的精华，透射其中的真谛，用紧凑的事件、巧妙甚至离奇的故事安排，戏剧化地深刻揭示游戏所要表现的主题。一个高潮迭起、充实丰满的故事内容可以使玩者全身心地融入到作品中去，或喜、或悲，为朋友殉义而落泪、为战胜黑暗而欢呼！故事中所表达的主题称得上是一部RPG作品的灵魂。主题刻画不深，游戏作品就苍白无力，如饮白开水；主题刻画谬误，那根本就是文化糟粕，应坚决弃之。换句话说，主题即代表了一部RPG作品的艺术价值的高低与取向。一部RPG作品的主题应深刻集中地表现人类社会中的真、善、美。生活、爱、友谊、给予、奋斗等等都是个人生命中永恒的真善美，而和平与发展则是整个世界的永恒潮流，RPG中只有注入了这类思想主线，它才是积极向上,才会成为传世的不朽艺术精品。玩者通过欣赏这类RPG作品，既升华了精神境界，又丰富了审美情操。

谜题

现实社会中的万事万物所具有的种种复杂特性，在RPG的虚拟世界里就以谜题的形式反映出来。现实中的人们只有运用智慧去了解和掌握各种事物内在的规律，解开人类对自然的认识上一个又一个“谜”,才能不断地前进和发展。而玩者在RPG的虚拟世界中同样也必须解开一连串的谜题，方可弄清此间种种，从而利用游戏中事物变化的规律（可能与现实社会有所不同）以及人际关系的奥妙为自己铺平前进的道路。RPG中的谜题从最单纯的提示型文字谜题到极其复杂的空间联想型都有。但不管何种形式，谜题就是要求玩者利用现有的工具、提示和线索去破解对所处世界产生的疑问,从而扫除前进的障碍。经过游戏制作者精心设计的各式有深度的谜题不但增进了RPG的内涵与质量，而且依靠玩者自身的智慧、胆识和机敏，破解游戏过程中的各种难题将会给玩者带来莫大的成就感。

战斗

人世间正邪永不两立,为正义的事业和目标而奋斗的人们就是英雄。在RPG中则通过战斗这种方式来反映正邪这一对永恒的矛盾。一般RPG的战斗可以分为两种形式：即时制与回合制。所谓即时制，顾名思义，就是当玩者与敌人相

遇时，双方的动作是同时进行的，玩者必须充分运用灵活的双手、灵敏的反应来操纵所扮演的角色对敌人进行攻击并作自身防御。回合制又有文字模式与策略模式两种类型，差别在于策略模式的战斗可让玩者如下棋般移动己方角色，武器与魔法也有对应的距离限制，玩者可较精确地策划战术；而文字模式的战斗则仅是各式指令的搭配而已。玩者通过与邪恶势力成百上千次的较量，最终以自己的勇气、毅力以及非凡的本领维护所处的游戏世界的正义与和平。一方面成就了玩者的英雄梦，另一方面也极度增强了玩者对正义的信仰。

贸易

细究推动人类文明长河不断奔流前进的原动力，可以发现贸易的功劳不容磨灭。几乎在原始生产力刚刚能够满足人们最基本的生存需求时，也就是在一部分人们手中出现了极少量的剩余产品时，贸易便出现在人类文明的舞台上，为其进步立下赫赫功绩。在自给自足的自然经济中，原始简单的物物交易已是不可或缺，而当人类文明步入商品经济时代后，贸易则成为人们生活中必不可少的一部分。同样，在构成 RPG 世界的要素中，贸易毋庸置疑地成为其中的重要一环。当然较之现实社会，RPG 中的贸易系统还是十分简单的，基本上就是道具、武器的购入卖出及交换。但我们也已经可以从不少 RPG 作品中看到一些颇有深度的东西，譬如贱买贵卖、物以稀为贵、地域价格差等等。可以预计，RPG 中的贸易系统将会越来越复杂、越来越成熟，最终能够逼真地模拟出现实社会贸易的主要特质。玩者在虚拟世界中各种从事冒险和经营活动，使自己扮演的角色从一贫如洗到丰裕富足，从而体验到致富的由衷愉悦与满足。

迷宫

迷宫象征着现实生活中人们成长道路上出现的困阻。困阻使人们停滞不前，迷宫让玩者原地踏步。而另一方面，"迷宫"这一要素也是弥补 RPG 剧情、主题相对比较单薄肤浅的有效手段。在早期 RPG 作品中，内涵与深度均较为薄弱，所以制作者便在迷宫上作文章，设计了许多花样以充实游戏的内容。这些迷宫除了拥有复杂的道路之外，还包含很多密门、传送站、单向墙、黑暗区域等等，不乖乖画地图的玩者百分之百会迷路！至于近年来的 RPG 作品，迷宫的困难度已经降低了许多，只要掌握"闯宫诀窍"——遇叉路一律向左拐或向右拐通常便可顺利走出。而一些迷宫规模较为庞大的游戏，则多半会提供自动绘图系统，以减轻玩者的负担。在 RPG 的迷宫里头，玩者除了可以锻炼自己对方向的把握能力，通常还可找到各式各样的宝藏与财富，从而满足了一直潜藏在人类心底的探险寻宝的欲望。

总而言之，不管今后 RPG 如何发展，三大基本要素——时空、人物和故事始终缺一不可，它们是构成一个 RPG 最本质的东西。而辅助要素则会随着 RPG 的发展进程而逐步演变，一些对 RPG 的游戏性有所削弱而又离现实生活较远的要素将被逐渐淡化甚至完全取消；而与此同时，新的、更能表现和反映现实社会并且更符合游戏表现方式的辅助要素则会在艺术家的灵感中不断诞生，同时逐步加入到 RPG 的虚拟世界中。可以看出，迷宫这一要素已经在渐渐走向末落，它在 RPG 作品中所占的份量越来越小，说不定不久的将来它就会在 RPG 的舞台上完全消失。同时，我们确信未来的 RPG 作品由于导入了全新的辅助要素而将变得面貌一新，更具艺术性、更加吸引人。但这种由于辅助要素的调整与更替而带来的进步并不会使 RPG 突变成为其它的事物。RPG 会随着时间的推移愈加成熟、丰满，热爱 RPG 的人们也将越来越多。

伟大的艺术

在没有接触 RPG 时，或许有人会觉得现实人生已经相当丰富多彩了，人际互动及突发事件往往会带来出乎意料的惊喜或打击……但人们所向往的那种奇事连连、巧合种种、色彩斑斓的

生活却只会出现在文学、戏剧及影视等艺术作品中，因为真实的人生往往不可避免地具有平淡性、单调性甚至机械式重复的周期性等特征。正由于人类与生俱来的好奇心与幻想力，人们总是不满足于自己生活中所能获得的有限体验。因此不论在人类历史长廊的哪个时期，思维丰富的人们总是在利用各种不同的表现方式来展示脱胎于现实的幻想空间，表现极富创造力的多变生活。就这样，每个时代的主流艺术以及其代表当时文化、科技的独特艺术表现力产生了。从文学、戏剧到电影等等不同的艺术形态领域中，我们都能看到许许多多的艺术家创作的，来源于现实又反映现实的不朽作品，同时深切感受到它们之间艺术表现力的阶梯性进步(例如从抽象的文字符号到无比“真实”的银幕影像)。

随着时代的不断前进、技术的飞速发展，当电子游戏作为人类艺术史上继影视艺术之后的第九艺术(前八者分别为绘画、雕刻、建筑、音乐、文学、舞蹈、戏剧和影视)出现在人们面前时，借助其强大的艺术表现力，在极富创造性思维的艺术家手中诞生了 RPG 这一伟大事物。RPG 全称是“ Role Playing Game”。它向人们提供了远远超出现实生活之外的广阔虚拟世界，使人们能够尝试扮演不同的社会角色，并以该角色身份去经历和体验各种不同的人生旅程或奇幻历程。 玩家以国王、军事家、侠士或英俊少年等身份在以现实世界为原型的幻想天地中冒险、旅行和生活，通过交谈、交易、战斗、成长及解谜等行为来参与一系列事件的发生、发展与终结。 这些人生体验大多是在现实生活中的个人条件（比如只能“扮演”自己的人生角色）和时空限制(比如时间的单向性、空间的有限性等)下无法实现的。

从叙事意义上说，RPG 与小说、戏剧等传统的艺术形态有很多相似之处，它们都是以具有无穷变化性的虚构情节来展示人类丰富的想象力。但不同的是，RPG 的叙事结构是以互动性为其基本特征的。同样作为欣赏者的玩者不再象读者或观众那样只能从第三方旁观者角度去感受艺术作品的内涵与神韵，这些玩者以第一人称的当事人身份亲身参与虚拟世界中的一系列事件，同时可以通过自己的判断和行动来改变事件的发展进程，参与感及角色代入感大大增强。也正是由于这一点，RPG 可以说是真正模拟了现实社会中的“互动性”，从而达到了一种前所未有的“虚拟的真实”。这是以往任何一种艺术形态都无法比拟的，也是角色扮演游戏的精髓及其迷人之处。在享受一款款创意非凡的 RPG 精品所带给我们的巨大精神愉悦的同时，透过这些作品也可感受到游戏作者们一丝不苟，在这片新兴艺术园地中甘洒心血的巨匠风范。因此，与那些令人敬重的作家、导演一样，RPG 爱好者满怀敬意地称呼所有花费心力为人们营造美丽的虚拟世界、让玩者感受动人的生活体验的游戏作者为艺术家。可以说，RPG 最大程度地满足了人们拥有精彩纷呈的人生体验的欲望。有了它的点缀，人们平淡的生活将会色彩缤纷。RPG 的虚拟世界永远无法完全取代现实的人生，同样地，真实世界也无法涵盖虚幻中的无限魅力！

未来之旅

时间已经步入公元 1998 年，21 世纪正在向世人招手，人们甚至可以强烈感受到新世纪的脉搏跳动。我们不妨大胆预言：如果说本世纪是电影的世纪，那么未来的 21 世纪将必定会是电子游戏的世纪！作为电子游戏的一大重要门类，RPG 在下一个百年中将会呈现出哪些特色与风采呢？

虚拟世界——具体化、真实化

从近 20 年电脑 RPG 的成长历程中，人们可以发现使游戏世界真实化一直是艺术家们努力的方向。也就是以更华丽、更精细、更写实的电脑图形、影像以及数字语音技术，向玩者描绘出更趋近真实的 RPG 世界。从 2D 到 3D 的转变，令 RPG 中的玩者可以用更接近真实的手段来勘探所处的时空；全程语音的导入，使玩者所扮演的角色可以以完全真实的方式同虚拟世界中的居民们进行交流。虽然有人批评 RPG 的图形化、影音化以及全面真实化发展会使玩者失去部分想

象的空间，但仍须承认以往那种以大量文字描述场景的时代已经永远一去不返了。虚拟世界的具体化、真实化是不可阻挡的潮流。RPG永远是人类现实世界的模拟、提炼与折射，这是一条不变的法则。因此游戏的制作者有义务为玩者们营造一个更为接近真实社会的幻想世界，从而使玩者在游戏中获得更能贴近真实感受的另一种人生体验。在冒险游戏领域，借助蓝幕拍摄及电脑合成技术而构筑情景的游戏作品已是十分普遍。而由于制作成本等关系，在拥有超长的故事剧情、需要用到大量场景与人物角色的RPG作品中，这种做法尚不普及。但相信在未来的世纪，玩到运用合成叠加技术制作的叠加影像RPG，甚至采用完全实拍而成的全真影像RPG将不再是无数玩家心中的一个遥远梦想。可以说在RPG的具体化与真实化方面我们已经看见不少成果，然而更逼真更细致的虚拟世界的描绘，以及玩者在RPG世界中更进一步趋近真实的行为方式，仍是未来RPG应不断努力的目标。

故事结构——开放化、即时化

目前RPG相对于其他的游戏种类，游戏的可重复性不强，这是不争的事实。因为直至今日，许多RPG的故事结构还是停留在单线封闭式的阶段上。当这样单线式的故事流程被从头到尾经历过了一次之后，谁还会愿意去做第二遍同样的事情呢？这类快餐式的单线架构，将玩者限制在固定的剧本路线内，硬性规定玩者一定要先到某地再做某事，虽然在程序编写与剧情策划上都较易控制，但导致每个人玩出来的历程都差不多，从而大大抹煞了RPG中玩者按照自身行为方式、思维逻辑以及价值观念来完成探索的意义。RPG的故事架构将逐渐朝开放化的方向发展，这是毫无疑问的必然趋势。

所谓开放性架构，就是不在区域、范围以及路径等方面硬性对玩者加以限制，以迫使其依照固定的剧本路线前进。而是在一个设计好的虚拟时空内，完全让玩者依照真实社会的思维行为方式安排自己行动的顺序，当然他也必须承担不同的行为顺序所带来的相应后果。

谈到开放化的架构，就不得不牵扯到RPG故事架构的另一个发展方向——即时化。这两个发展变化本就是相辅相成的。所谓即时化，就是RPG虚拟世界中的时间也将如同真实世界般逐渐流逝。故事架构的即时化就使得RPG玩者决定行动内容和安排行动顺序的意义更为突出，例如当玩者放弃参与某个事件而进行另外的活动时，这个事件仍会在其他非玩者人物的参与下同期发生、发展和结束。这样不同的决定以及不同的行动最终导致完全不同的游戏过程与结局。可以看出，RPG的故事架构从最早的单线封闭式，发展到目前颇为流行的多结局架构，下一步便是完全的多线式。而开放化+即时化则是未来RPG故事架构的终级方向与最佳形式。

人际互动——实时化、网络化

人际互动是RPG的最大固有特色之一。早期的RPG由于容量与游戏空间复杂度的限制，互动之处十分贫乏。新一代的RPG虽然在互动性上有所加强，但仍只停留在人机互动的层面上。互动性的改善与进一步加强仍是下一代RPG所应努力的方向之一。

首先，RPG故事架构的即时化发展必将推动人际互动向实时化进步。游戏的虚拟世界中所有的事件都不会因为缺少玩者的参与而停滞，它会随着时间的流逝而一刻不停地变动。非玩者人物之间的互动及其对虚拟社会的影响将直接导致传统RPG的“玩者中心制”的土崩瓦解。这是RPG走向成熟的标志之一。

其次，随着本世纪末信息高速公路概念的诞生以及迅速成长，RPG朝着网络化发展将成为必然趋势。就在本书编撰的同时，有史以来第一部网络RPG——《网络创世纪》已经正式启动运行，原先一些棘手的难题，例如收费问题、离线问题、死亡判定问题等都已经得出妥善和完满的解决方案。这也为以后的网络RPG确立了一定的标准和典范。在《网络创世纪》里，人与人之间的交往将与现实生活一般无二。因为永远不可能有一个AI(人工智慧)程序可以模拟出一个真人的想法。试想若道具店的老板会杀价将会是一番怎

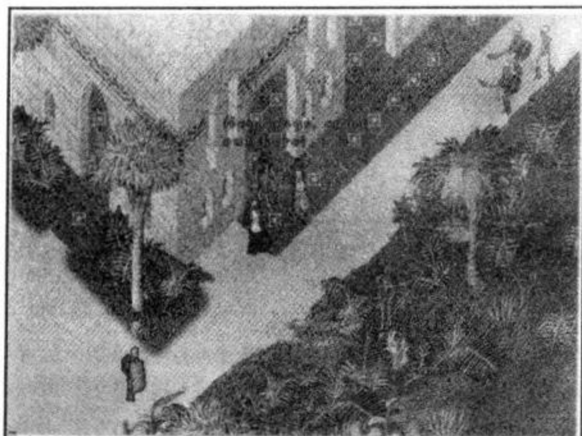


图 6.3 《网络创世纪》精美的场景

样的情景？很可能他就是来自世界上某个角落的玩者之一，说不定一聊之下他就会愿意关店一起去冒险，这种人际互动是目前 RPG 所无法企及的。可以得出结论，未来的 RPG 除了拥有最基本的玩者与非玩者人物之间的互动（即人机互动）之外，还将包含非玩者人物与非玩者人物之间的互动(实时化发展)，以及玩者人物与玩者人物之间的互动(网络化发展)。

没有人能真正看到未来，因为自本世纪以来科技的高速发展早已超出了人脑所能估测的范围。 50 年前的先辈把酒赏月时能否想到就在不久之后人类便能踏上月球的表面？更何况电脑 RPG 的发展是植根于日新月异的电脑科技的进步。这些对 RPG 之未来的推断仅是依照目前电脑 RPG 的发展趋向而作出的一家之言，说不定 20 年后商业巨子们接头谈生意都只需坐在家中打开电脑，在某个网络 RPG 的某个地点约好碰头开会，既直观、可靠和方便，又不用担心遭到不测。不管未来究竟是怎样一番风景，RPG 如同存在于人们心中的绮丽幻想一般，将会继续随着电脑技术的发展进步而在人们的生活中以及人类的艺术中发出耀眼的光芒。

角色扮演类游戏编年史

☆1979☆

《阿卡拉贝》(Akaladeth)

理查德·盖瑞特 (Richard Garriot, 绰号 Lord British) 创编第一套角色扮演游戏作品《阿卡拉贝》。此作系《创世纪》系列的前身。

☆1981☆

《巫术》(Wizardry)

由 Sir-Tech 公司与安德鲁·格林伯格 (Andrew Greenberg) 推出第一套商品化的电脑角色扮演游戏——《巫术》。

☆1983☆

《创世纪Ⅲ：依克达斯》(Ultima Ⅲ: Exodus)

美国 Origin System 公司正式创立，并推出极富盛名的《创世纪Ⅲ：依克达斯》。

☆1984☆

《幽灵战士》(Phantasie)

SSI 公司推出以 BASIC 语言编写的神话角色扮演游戏《幽灵战士》。由于此系列注重剧情描述，因此在市场大受欢迎。这也奠定了以回合制战争游戏起家的 SSI 公司日后继续推出角色扮演游戏的基础。

☆1985☆

《创世纪Ⅳ：圣者使命》(Ultima Ⅳ: Quest of the Avatar)

Origin System 公司推出《创世纪Ⅳ：圣者使命》，其充满教化意味和追求美德的中心思想，是充满打杀情节的角色扮演游戏中之空前绝后者。

《冰城传奇》(Bard's Tale)

Interplay 公司的创业巨作《冰城传奇》由 EOA 公司(后来把缩写改为 EA)代理推出。这套号称电脑角色扮演游戏史上最凶狠、最变态、最刁钻的 3D 角色扮演游戏不知给多少老玩家带来终生难忘的梦魇，可算空前绝后。

☆1986☆

《魔法门》(Might & Magic)

New World Computing 公司推出了电脑游戏史上屈指可数的长寿游戏《魔法门》，这款 3D 角色扮演游戏以广大的世界、繁多的任务和人物以及复杂的谜题著称。

☆1987☆

《冰城传奇 2：天命勇士》(Bard's Tale 2: The Destiny Knight)

EOA 公司推出《冰城传奇 2：天命勇士》。更夸张的地下城设计、更可怖的怪物和更艰深的谜题，使该系列的"恶名"再度远播。每个迷宫最后的"死亡陷阱"令玩家经久难忘。

☆1987☆

《未来之魔法》(Sentinel Worlds1: Future Magic)

EOA 公司推出少见的科幻角色扮演游戏《未来之魔法》，其复杂的多种创新模式、太空船舰战斗和滑动式 3D 线绘迷宫令人印象深刻。

《创世纪Ⅴ：命运斗士》
(Ultima Ⅴ: Warriors of the Destiny)

Origin System 公司推出《创世纪Ⅴ：命运斗士》，这是 Origin System 公司在 Apple Ⅱ的最后一个主力作品，也代表着 Apple 时代的结束。其 IBM PC 版在 Apple Ⅱ版发售后不久宣告推出。

《金盒子系列》

SSI 公司和 TSR 公司签订合约，以《龙与地下城》系列和《龙枪》(Dragon Lance) 为创作素材推出第一套《金盒子系列》作品。

☆1990☆

《创世纪Ⅵ：虚伪先知》
(Ultima Ⅶ: False Prophet)

Origin System 公司推出完全以 IBM PC 为平台的《创世纪Ⅵ：虚伪先知》以 VGA 256 色的画面和新颖的鼠标介面，成为当年最受注目的角色扮演游戏之一。

☆1991☆

《地下创世纪》(Ultima Underworld)

Origin System 公司推出《创世纪》系列的著名外传《地下创世纪》，开创了第一人称视角 3D 角色扮演游戏的新局面。由 Looking Glass 制作的 3D 系统突破了以往只能转 90 度的视角，营造出在传统平面角色扮演游戏中所看不到的幽深世界，充满《创世纪》风味的魔法系统和独特的动作战斗方式，成为日后很多 3D 角色扮演游戏的典范。

《轩辕剑》

大宇 DOMO 小组制作的《轩辕剑》，不但在画面与音效上相当出色，注重剧情的制作观念更让其成为中文角色扮演游戏的经典，而且在游戏中结合了中国的武侠文化，更使它奠定了作为武侠角色扮演游戏的始祖地位。

☆1993☆

《地下创世纪 II》(Ultima Underworld II)

Origin System 公司的《地下创世纪 II》基本上和前一代没有什么太大的不同。

《魔眼杀机 II》(Eye of the Beholder II)

SSI 公司推出由 Westwood 小组制作的《魔眼杀机 II》。该作品机关陷阱设计之精巧比起前作有过之而无不及，系统上虽无太大改变，画面和结尾及技术上的改进却令人肯定。

《巫术 VII：失落的迦地亚》(Wizardry VII:Crusaders of the Dark savant)

Sir－Tech 公司推出《巫术 VII：失落的迦地亚》。与前作截然不同的 VGA256 色画面、大幅更新的游戏系统与介面，以及在陌生行星展开的全新冒险，使《巫术》系列注入了新的生命。

《创世纪 VII：黑月之门》(Ultima VII:Black Gate)

Origin System 公司推出《创世纪 VII：黑月之门》。将 VGA 发挥到极致的精美 3D 画面、全新的鼠标控制界面和物品装备系统，以及跳脱以往圣者的正义风格、描述人性黑暗一面的晦暗剧情，为创世纪系列带来双重的转变，也成为该年度最有争议的角色扮演游戏作品。其末尾并暗示了《创世纪 VII第二部：巨蛇之岛》的推出。

《魔法门 IV：星云之谜》(Might& Magic IV:Clouds of Xeen)

三代推出后加以改良的《魔法门 IV：星云之谜》，再加上稍后推出的《魔法门 V：黑暗魔君大反扑》(Might & Magic V：Dark Side of Xeen)，两套游戏还能凑出全新的世界，当然还有新的任务与谜题待解。

☆1993☆

《创世纪 VII 第二部：巨蛇之岛》(Ultima VII Part Two:Serpent Isle)

Origin System 公司推出了《创世纪 VII第二部：巨蛇之岛》。大部分使用《创世纪 VII：黑月之门》的原有程序和介面，但大幅更新的异国风味地形地物和比起前作更为血腥黑暗的剧情，使它仍然引起很大的震撼。

☆1994☆

《大地传奇：黑暗王座》(Lands of Lore:The Throne of Chaos)

Westwood 小组跳槽 Virgin 公司旗下后，以《大地传奇：黑暗王座》再度震撼所有角色扮演游戏玩家。虽然游戏是以传统的旋转 90 度角为移动方式，不过其画面的绚丽和音效的美妙却深入人心。

☆1994☆

《创世纪 VIII：异域》(Ultima VIII:Pagan)

Origin System 公司推出《创世纪 VIII：异域》，由于游戏过于偏向动作化而引起颇多非议，甚至被玩者讥讽为《超级玛莉圣者版》(Super A-vatar Bros)。有鉴于此，Origin System 公司后来推出了一个修正版，把游戏中的动作成份删掉了许多。

《仙剑奇侠传》

《仙剑奇侠传》以感人的剧情与生动的人物著称。并成为 90 年代中期最畅销的中文武侠角色扮演游戏。

☆1996☆

《线上创世纪》(Ultima Online)

Origin System 公司公开了《线上创世纪》(Ultima Online) 的制作。完成了开放给网络使用者登记参加的 PreAlpha。测试版第 1 版测试后，原订在 96 年底、97 年春的 Beta(测试版第 2 版)测试一延再延。若计划顺利完成，《线上创世纪》可望成为电脑角色扮演游戏史上最庞大、也最具野心的计划。

☆1997☆

《暗黑破坏神》(Diablo)

Blizzard 公司推出动作角色扮演游戏《暗黑破坏神》。虽然在剧情和机关陷阱的设计上相当贫乏，然而其精美的图形效果和简易上手的厮杀设计，使全球的正义勇者陷入猛按鼠标的恶梦中。Blizzard 公司在因特网上为此游戏专门开设的免费网址 Battle.net 更成为游戏界的热门话题之一。

《大地传说 II：命运守护神》(Lands of lore Guardians of Desting)

Westwood 公司历时 4 年制作的《大地传说 II：命运守护神》称得上是一部划时代的作品。游戏选用了精良的 SVGA 模式 3D 引擎，可以实现仰视、俯视以及 360°旋转。该游戏的难度、技术和创新都是前所未闻的。

《线上创世纪》(Ultima Online)

《线上创世纪》在因特网上正式开通，成为游戏历史上第一部图形界面的 MUD 游戏。

角色扮演类游戏经典作品

角色扮演游戏按照其风格样式可以分为美式角色扮演游戏与日式角色扮演游戏。美式角色扮演游戏在进入游戏之前都可以让玩家根据自己的喜好选择角色的职业，对角色的各种基本属性进行调配，并且在游戏中大多数都是采用多线性的剧情，在游戏的自由度上有较大的灵活性。日式角色扮演游戏则对游戏中的人物有严格限制，一般而言游戏中角色的各项参数都是固定的，并且故事情节的发展也往往是采用单线性系统，灵活性较小。日式角色扮演游戏的主要因素再融合中国所特有的武侠文化，形成了武侠角色扮演游戏这样一种具有浓郁中国特色的角色扮演游戏。《创世纪》系列、《魔法门》系列都是美式角色扮演游戏中的佼佼者；《浩劫残阳》系列则是根据著名的的《龙与地下城》中的规则系统设计制作；《上古卷轴：匕首雨》以类 MUD 的故事结构、无穷无尽的任务和相当出色的 3D 表现摘取了 1996 年度的角色扮演类游戏桂冠；《暗黑破坏神》以其杰出的声光效果、完善的多人连线系统、丰富的场景变化以及较强的动作成分而成为这类游戏中的奇葩；《魔石堡》、《叛变克朗多》以及《黎明之砧》也分别以不同的创新在角色扮演游戏历史上留下了浓重的一笔。日式角色扮演游戏则以《英雄传说》系列为代表，此系列的每一部作品发行都能在日本玩家中引起轰动。在武侠角色扮演游戏中，《仙剑奇侠传》以感人的故事情节，将侠与情有机地结合在一起，成为至今不可逾越的武侠 RPG 侠情大作；《金庸群侠传》以其新颖的创意、开放的结构也在武侠角色扮演游戏中起到了敢为人先的表率作用。

创世纪系列 (Ultima)

《创世纪》是一部系列化的角色扮演类游戏，它对此类游戏影响极为深远。

自 1980 年《创世纪》问世以来，该作品的系列化出版业务一直延续至今。到目前为止，Origin 公司共推出了 8 代作品。根据剧情划分，《创世纪》系列的前 3 代被誉之为黑暗三部曲；4～6 代则被称为圣者三部曲；第 7、8 两代又被玩家冠之以守护者时代。鉴于电脑游戏网络化的大势所趋，Origin 公司又推出了《创世纪网络版》，颇受瞩目。此外，《创世纪》还衍生了一些变异样式，如《地下创世纪》系列、《创世纪世界》系列等。

黑暗三部曲

《创世纪 I：黑暗纪元》的故事发生在一个叫做 Sosaria 的世界。这个世界由 4 块大陆及大海组成，大陆上山峦叠嶂、森林茂密、河流纵横。而在这中世纪时代的世界里，骑士、城堡和恶魔更是遍布四处。玩家扮演的是这个世界中一名默默无闻的人，却因为邪恶的巫师 Mondain 的兴风作浪而一跃成为拯救这个世界的英雄。通过探索整个世界的 8 处圣塔、为 4 块大陆的君主完成各自的使命而提高自己的各种属性并获得 4 块重要的宝石，通过太空中与类似《星球大战》中的钛战机作战而成为空战英雄，最后将囚禁在城堡中的公主救出而获得一部时间机器，通过它回到 1000 年前，在巫师 Mondain 尚未获得无可匹敌的力量之前将他那可怕的不死宝珠毁掉，并将这个日后将要危害人间的妖魔除掉。如在梦境之中一样，你又回到了 Sosaria，接受了不列颠王 (Lord British) 的册封，终于成为万民敬仰的英雄。

这部游戏的原始版本是在苹果机上用 BASIC 编写而成。尽管游戏画面简单粗糙，但场景的变化却较为丰富，除了平面游历视图之外还有地牢中的主视角游戏方式及太空中的射击方式。最重要的是，它拥有一个角色扮演游戏获得成功所不可或缺的特点：精彩的故事、令人投入的角色、与剧情和角色紧密相关的游戏设定。

在《创世纪 I：黑暗纪元》大获好评之后，理查德使用苹果机的汇编语言编写了《创世纪 II：女巫复仇》。游戏的环境立足于地球。玩者虽然在《创世纪 I：黑暗纪元》中消



图 6.4 《创世纪 I》揭开创世纪系列的序幕



图 6.5 《创世纪Ⅶ》以其对世界的刻画、人际互动和图形素质方面的突破把 RPG 带入一个新的境界

灭了邪恶的巫师，然而他的情人将复仇的矛头指向了地球。玩家需要探索这个世界，通过与人交谈获得许多重要的物品线索，最终将女巫 Minax 消灭掉。

《创世纪Ⅱ:女巫复仇》在画面上有一个重要的突破，那就是城市的画面不再像《创世纪Ⅰ:黑暗纪元》那样采用单屏简单构图，从它开始，城市的构图也如同野外一样拥有相当庞大的场景，玩者探索的范围也加大了许多。此外，整个《创世纪》系列游戏的"月门"(Moon Gate)传送体系也从它开始初步建立。根据两个月亮的月相变化，这一传送系统拥有十分精密的起止传送设定，对于游戏的完成有相当重要的作用。

《创世纪Ⅲ:依克达斯》是黑暗时代的终结篇。作为上两集故事中力量最为强大的两个巫师的后代，依克达斯拥有更为强大的法力，而它自己也是生物与机器的混合体，更借助银蛇的力量守护着自己。游戏世界重新回到 Sosaria，玩者需要探索这个世界，找到绕开银蛇的方法，将这最后的邪恶消灭。游戏中首次出现了组队冒险，玩者可以在游戏中寻找队友共同冒险，这一设定成为日后这一系列游戏中最受欢迎的一项内容。

"黑暗时代"的三部曲是《创世纪》游戏系列的早期探索阶段。它的体系设定在各集游戏中并不统一，但是它们在各自发展阶段上的完善却为后来形成《创世纪》的人文、地理世界奠定了基础，最终形成了著名的不列颠尼亚世界(Britannia)。

圣者传奇

有感于许多角色扮演游戏在游戏目的上的强制性的掣肘，为游戏者提供一个更为广阔的游戏空间，理查德在《创世纪Ⅳ:圣者使命》中力求将故事中人物性情的塑造交给玩者。玩者扮演的主人公在这一集游戏中是一个能力有限、会变好也会学坏的角色，其形象将由主人公在历险途中与人相遇，是敌是友全凭玩者的判断行事。《圣者使命》的故事是通过探索庞大的不列颠尼亚世界，找到其余 7 名队友，在冒险过程中不断地与邪恶作战、为平民除暴安良，最终完成自己在 8 项美德方面的修炼，使自己展示人世间的大智大勇，为整个不列颠尼亚树立精神上的榜样，由此树立上进的世风。

这个相当开放性的构思使这部游戏在游戏史上写下了最为重要的一笔。此外，这部游戏也开创了电脑游戏的许多历史性的标准，如首次使用了苹果Ⅱ型电脑上使用的魔奇音效卡为游戏配上了背景音乐，玩者可以组成最多 8 人的冒险队伍，游戏中拥有细致的魔法与药品生成体系和装备体系，游戏还在开始的时候用性格测试的方法产生出适合不同玩者性格倾向的角色。从这一集开始，《创世纪》系列开始将主角定位在现实时代的玩者，然后将故事放到虚拟的不列颠尼亚，在剧情设定及人物言行立场上都立足于这个基本事实，从而给玩家一种亦真亦幻的时空交错感。可以说，《创世纪》系列的整个虚拟生活空间也正是由这里开始形成并为世人所接受的。

《创世纪Ⅴ:命运斗士》是《创世纪》系列在苹果Ⅱ型电脑上的最后一部作品。它因将苹果电脑的图像音效技术发挥得淋漓尽致而成为《创世纪》系列在苹果电脑上的绝唱。这一游戏本身应该只是上一部作品的完善版，至于故事则讲述了不列颠王由于侠义心使然而单独出游，结果被恶魔擒去，玩者将在游戏中力求救出王国的君主。基本上这只是个骑士传说而已。不过，由于这里的故事而为下一部重要的《创世纪》作品埋下了伏笔。

《创世纪Ⅵ:虚伪先知》是这一系列游戏首次采用 IBM PC 原创的作品（以往都是先以苹果Ⅱ型电脑为原型进行设计，然后再移植到 IBM PC 上），采用了当时最为惊人的 VGA 256 色构图，游戏画面极为精美。而这一集游戏也是第一部在 IBM PC 上支持声卡的版本。

游戏讲述了圣者在上一集游戏中为营救不列颠王而打开了不列颠尼亚与翼魔族世界的裂隙，于是这个美丽的大陆上便四处充斥着这些恶魔。更糟糕的是，这些翼魔族认为是圣者使它们的世界遭受不幸，因而要杀掉圣者。而游戏者的任务就是在这种险恶的条件下消除误会，最终使两个世界都恢复平静。

这一集游戏最值得点评之处就是游戏的生活化内容更加突出。游戏者的冒险队伍必须有充足的粮食才能保证旅行的顺利进行。这些角色会饥饿、会困倦，游戏中的角色也有自己的作息时刻。只有在合适的时间和地点与人交谈才能获得回应。

"圣者传奇"这三部曲将游戏的焦点凝聚在游戏者个人品行的修为上，可以说这是使《创世纪》系列游戏获得巨大声望的重要原因。多人组队的游戏模式在这一时期

也得到了最充分的运用，由于整个游戏系列转向了更为先进的硬件平台，在环境和角色形象、音乐风格等外在的内容上，这一系列游戏开始建立了一个传统。这也为第三个阶段的游戏发展铺陈了基调。

守护者时代

《创世纪Ⅶ：黑月之门》是在90年代初经过两年的酝酿才推出的作品。从这一代游戏开始，《创世纪》开始树立自己的一个品味——"图像标杆"(State of Art)。这一集游戏虽然仍是采用VGA 256色低分辨率图像模式，但在画面构图的精细程度、环境模拟的真实程度及人物行为的逻辑性等方面都达到了当时最顶尖的水平。游戏讲述了现实生活中的玩者从外地被月门传送回不列颠尼亚，这时已是他离开这片古老的土地200年之后了。回首前尘，

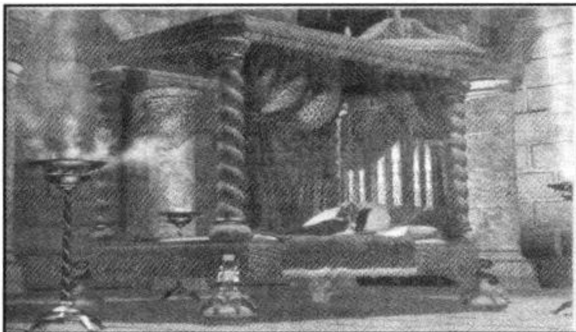


图6.6 《创世纪Ⅸ》将回到《创世纪Ⅶ》的风格，为创世纪圣者篇画上一个圆满的记号

物是人非。不列颠尼亚被一种令人担忧的气氛所笼罩，魔法已不再被人们顶礼膜拜，美德也正在从人们的心目中消失，而一个遍布王国的组织似乎正在秘密地膨胀它的势力……藉由调查一桩凶杀案件，游戏者从大陆各处找回了昔日的战友，探知了整个事件的内幕。

这一集的游戏具有相当的复杂情节，可玩性颇高。由于在不列颠尼亚的世界中出现了守护者这一幕后的神秘力量，因而玩者在对抗这个强大的力量时会有相当的压力。要想同以往的游戏中那样成为超级英雄已经很难了。那么作为一个无法战胜世界的普通人，在社会的夹缝中游弋也成了这一个游戏时代的特点。

这一集游戏之后还发行了《美德》资料片、《创世纪Ⅶ第二部分：蛇岛历险》及《银色种子》资料片。然而引起整个游戏世界关注的却是《创世纪Ⅷ：异域》，这是一部颇受非议的游戏。

《创世纪Ⅷ：异域》讲述的是圣者由于触犯了守护者，结果被投到一个完全游离于以往的世界之外的地方。在这里，掌握这超自然力量的是一种神秘的法术组织，这些人数量很少且行踪诡秘，但是只有成为他们中的一员，圣者才有可能回到自己的故土。于是在这个人事全然陌生的地方，圣者开始了自己的异教徒历险。

由于这一集游戏在画面上及游戏的动作成分上有极为惊人的突破，因此单就此游戏本身来说，许多初次接触《创世纪》系列游戏的新玩者都对它佳评不断。因它的故事线索设定上有极为深刻的可分析度，而在游戏进程中又有许多动作部分提供了在以往只有动作游戏才能提供的直接挑战性，这个游戏的场景设定也是空前的丰富。

不过，这一集游戏取消了以往成为《创世纪》习俗的多人组队游戏方式，转而成为单角色游戏方式。另外在游戏的生活化方面也做了适当的化繁为简，游戏主角不必过多地关注日常的生活行为。这些变化则是一部分《创世纪》系列的老玩家有所诟病的地方。而一般来说，《创世纪Ⅷ：异域》受到最多的批评则是它的游戏主旨。由于圣者的游戏目的就是让自己重返家园，因而在这个举目无亲的世界中不得不为了一些个人目的而作事。这就让一些习惯了神圣使命的游戏者感到愤怒。

不过，《创世纪Ⅷ：异域》仍是在此之前整个系列游戏中最具可玩性的一部作品。后来Origin System公司发布了它的升级版，将原始版中过于刁钻的动作游戏成分适当降低了难度（如这一版本提供了简捷的定点跳跃），使得玩者可以更专注于角色扮演游戏的特性中。

展望

1997年9月，期待已久的《创世纪网络版》面市。这个只为互联网多人游戏方式设计的作品在连机游戏领域也开创了许多里程碑式的典范。如上千人的同时游戏世界，复合现实的生态系统等等。目前整个游戏正在正式运营的初期。也许这个游戏将推动整个电脑游戏世界走向一个全新的时代。

魔法门系列(Might & Migic)

New World Computing的《魔法门》系列，算得上角色扮演游戏的传世之作。迄今为止已有5部作品，它们分别是：《魔法门：圣地内的秘密》(1986)；《魔法门Ⅱ：异域之门》(1988)；《魔法门Ⅲ：幻岛历险记》(1991)；《魔法门Ⅳ：星云之谜》(1992)；《魔法门Ⅴ：席恩暗界》(1993)。

《魔法门》系列的后3部作品均已由软体世界进行汉化，而且《星云之谜》和《席恩暗界》还可合成一个新的游戏《决战星云世界》。因此这2个游戏可算是3个游戏。

《魔法门》系列之所以能经久不衰，其中的一个重要因素就是它无论在情节上还是在操作性上都相当一致，当玩家拿到一个新的版本时，不用看说明书就可以上

手。与鼠标相比，使用键盘更加快捷方便，而且不会让人手忙脚乱。

游戏采用美式角色扮演游戏最常用的第一人称视角，是一个典型的《龙与地下城》式的游戏。玩家可以远远地看见敌人，并决定是战斗还是逃走，这一点就十分体谅那些厌烦踩地雷式的索敌方式的玩家。战斗采取了回合制，使玩者有足够的时间决定战斗中应采取的策略。再加上游戏中那复杂的剧情、繁复的谜题、令人眼花缭乱的迷宫，都是每一个不甘寂寞的玩家梦寐以求的。

《魔法门》系列为角色设计的属性十分复杂。除了一般角色扮演游戏中常见的职业、力量(决定攻击力和是否能把暗墙撞破)、智慧(决定魔法的伤害力和升级时魔法点数的增加量)、体格(升级时体力的增加量)、耐力(对疾病的的抗力)、速度(决定战斗时的行动顺序)、准确(射箭、攻击的准确性)、运气等基本属性外，还有等级(等级高每回合的攻击次数就多)、防护、抗力(对雷、火、冰、毒、魔法、能量等的抵抗能力)和特殊技能等属性。正确分配属性是决定队伍战斗力强弱的一个重要方面。

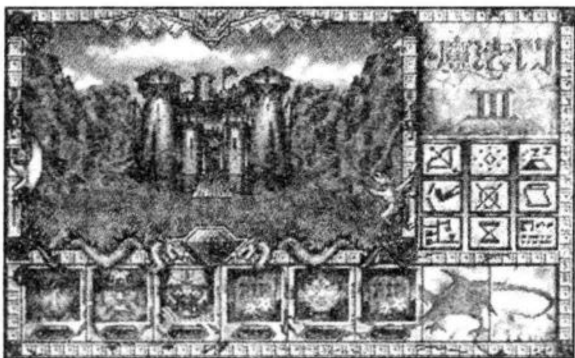


图 6.7 《魔法门》系列以其华丽的界面、出色的画风让人叹为观止

《魔法门》系列的另一个重要特点就是注重团体协作精神，这在它那小军队似的队伍中深有体现。角色扮演游戏一般是 4 人队伍，而且需要在游戏过程中不断寻找队员加入。而《魔法门》系列中的队伍都保持在 6 人，在《魔法门Ⅲ：幻岛历险记》中更要组建一支 8 人的队伍(而且 8 个人繁多的属性很让人头痛不已)。在《魔法门》的世界中想要个人英雄主义是行不通的，因为不同的职业拥有不同的技能，而且能够学习的魔法种类也大不相同，这些都是在冒险过程中必须的。

《魔法门》系列的拟真度是十分高的。每个队员不但有各自的出生日期，而且随着时间的推移，他们的年龄也会相应增加，如果等到队员七老八十的时候还没完成任务，就会发现他(她)的各项基本属性下降了(很合乎常识吧)。如果年龄再大些，还会死亡。所以在冒险中要时刻注意队员的年龄，因为有些非正常老化也会产生同样的影响，不过非正常老化在大陆的某个特殊地点是可以消除的。

玩家的每个队员都是真实地活在这个大陆上，他们也需要食品和休息，也会中毒、生病甚至死亡。在冒险的每一天，都需要休息，否则等到队员们感到身体虚弱时，各种基本属性都会下降一点，除非使用“元气重生术”治疗或休息一下。不过休息的次数要看带了多少天的食物(食物可以到旅店里去买)。休息不但可以恢复元气，也可以恢复体力和魔法点数。生病会降低他们的各项能力，中毒过深的人会一命呜呼，当体力下降到零点以下时就会陷入昏迷状态，即使是死亡也有两种情况：仅仅埋进坟墓里的话，到神殿里或者使用法术即可原样复活；而变成骷髅的话，即便复活也会降低各项属性。

武器、盔甲、戒指和项链都有各自的寿命，受到攻击和魔法的侵蚀也会损坏，如果用到破烂不堪时，它也就不会带来任何防护和附加攻击力了，这时就要到武器店去修理，修理后才可放心使用。在《魔法门》系列中，有几乎无限的装备可供使用，不同的属性加上不同的装备种类就构成一种新的装备。在所有这些装备中，最强的要数那些由“黑曜石”构成的装备了。这种超强的装备很难得到，因为每次的战利品都不尽相同，而得到什么就全看队员运气的好坏了。如果在消灭某个敌人后而没有抢到什么东西时，往往站在原地转上一圈就会有所收获。在得到的武器装备中也并不一定都是对玩家有利的，那些由铜或青铜制成的武器往往会产生某些负效应。而有一种受到诅咒的武器更是一装备上就无法自行取下(但是它们常有些极强的附加属性)，只能到城市的神殿中去请求大魔法师的帮助。

从《魔法门》系列的设计中可以看出，设计者是在尽量为玩家提供必要的帮助。如果队员有两个以上会“制图术”，那么走过的地方均会自动标明在地图上；要想穿过密林，就要有具备“向导”技能的队员；要想在水面上行走，就要所有的队员都会“游泳术”；另外，“斥侯”能捕捉到从空气中飘来的危机；“侦察术”可以更有效的探察出迷宫中的暗门……。

自动日志是《魔法门》系列中的又一攻关利器。虽然它的自动记录并不算十分详尽，但是对那些懒得用笔记录的人来说还是十分方便的。因为人物的升级十分重要，玩者往往要靠完成 NPC 交给的任务才能得到大量经验值。自动日志为玩家记录了这些 NPC 的位置，免得队伍在完成任务后还要在莽莽荒野中瞎跑(在日式角色扮演游戏中很少有这样的设置，有些甚至连地图也没有)。而那些可能会有泉水、井的位置也都一一记录在案。

独特的键盘记录功能，让玩家可以连续按下许多键，而游戏会依次按各键的功能执行，这对那些总是心急如



图 6.8 绘制的人物和详实的背景足以让《魔法Ⅵ》成为最美丽的 RPG

焚、不耐久战的玩家来说倒是能解一时之急。

最让玩家感到欣慰的就是游戏窗口上的 3 个小雕像。那不是摆设吗？要这么认为就错了。这 3 个雕像各有作用，当顶端雕像的嘴在一张一合的时候，就要小心了，说明在附近有敌人；如果右边雕像的手开始挥动时，就说明在面前的这一堵墙是可以破坏的暗门，如果力量足够，大可破门而入了；当窗口左边的那个长着翅膀的小雕像的翅膀轻轻展动时，说明正处于“漂浮术”的作用中，可以在云彩间随意漫步，当它的翅膀停止动作时，如果再不采取某些措施，那么摔到地面上的滋味可不好受。善加利用这 3 个雕像的作用，即使在游戏初期没有“巫师之眼”之类的法术时，也不至于漏掉某些暗门。

魔法更是《魔法门》系列的重点，凡是玩家能想到的基本上都有。在这些魔法中尤以“鲁易浮标”和“巫师之眼”是最为重要的冒险魔法。第一次施展“鲁易浮标”将在目前所在地做上一个标记，再次施展就可回到标记地。而“巫师之眼”则会为玩家打开所有未探索区域的地图。其它的魔法，如“水上漂”可以让角色在深水中行走自如(学会“游泳家”技能只能在浅水里玩狗刨而已)；“漂浮术”让角色能够在云层上面行走；另外还有对昆虫类敌人有特效的“杀虫术”，提升对龙的攻击力的“屠龙术”等等。对这些魔法如何善加使用在冒险中将起到决定性的作用。

谜题和迷宫是一个角色扮演游戏重要组成部分。在《魔法门》系列中，设计者将这些东西处理得恰到好处，玩家不必为那些层出不穷的妖魔鬼怪烦恼，只要找到它们的巢穴并将它一把火烧干净就万事大吉。当需要再杀些怪物赚取经验时，随时都可以到“竞技场”中去杀个痛快。游戏中的谜题采用键盘输入方式来回答(汉化版本必须使用台湾地区的注音输入法)，而答案只须在迷宫中仔细寻找或者进行简单的计算就可以得出。不过汉化后的谜语可就有些不成样子了，比如有一个谜语，大意是说在 9 点和 11 点之间是什么？玩家大概都要脱口而出：“10 点”！错了，正确的答案竟然是：“10 点整”。这真是让人哭笑不得，好在在游戏后期的某个塔顶上把这些扣人心弦的谜底一一公布出来了。

众多的、栩栩如生的魔鬼就不用多说了，现在流行的《魔法门之英雄无敌》系列中已经有了详尽的描述：石像鬼、独眼巨人等都是玩家所熟悉的妖魔造型。在《魔法门》系列中冒险的玩家，更要和它们时时打交道。如何应付这些让人头痛的家伙是一个大挑战。

浩劫残阳系列(Dark Sun)

只要是对美式的角色扮演游戏感兴趣的玩家，应该都听说过 TSR 公司的《龙与地下城》，它是如此的著名，甚至成为美国文化的一面旗帜。《浩劫残阳》系列就是《龙与地下城》中的一部出色作品。

《浩劫残阳》系列的设定背景是一个资源濒临枯竭、名叫阿萨斯(Athas)的世界。资源紧张的突出表现就是金属的极度稀少，连交易的货币都是使用陶瓷币，而武器都是木制或者石制的，十分容易损坏。一把金属制成的长剑甚至可以抵得上一个农场的全年产值。雪上加霜的是，在这个世界里，还有所谓的法术使用者 Defiler 直接从周围的环境中直接吸取生命能源，让原本就不充裕的资源更加紧张；暴虐无道的巫师则用高压统治压榨人民，奴役他

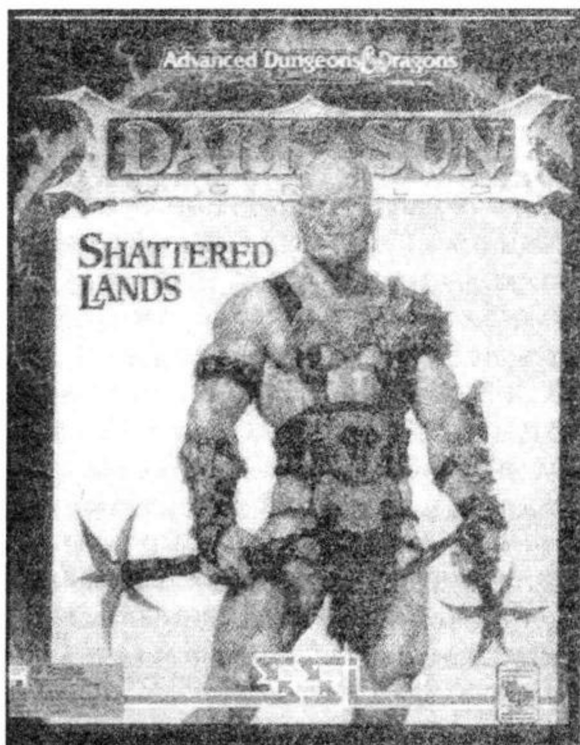


图 6.9 SSI 公司根据《龙与地下城》改编的《浩劫残阳》系列

们以满足自己的私欲建筑宏伟的建筑或者是入侵其它城市。而少数存在的绿洲更是必须保证自己的位置不被泄露，否则必定会遭到巫师的毒手。

然而，在无边的黑暗之中仍然存在着希望的火光。蒙面联盟（Veiled Alliance）这个由学习和自然共存的法师 Preserver 所组成的地下组织，正在为推翻巫师之王的统治而不懈地努力，还有许多由逃逸的奴工组成的与世无争的小镇。

严酷的生存环境，使玩家在这个世界的生存成为严峻的考验，但是也因为环境的恶劣、法术的滥用，使它具有自己独特的魅力。

《浩劫残阳》系列的两部作品在操作界面上是一致的。不过其界面和 SSI 公司以前制作《龙与地下城》系列的斜 45 度视角有很大的不同，整个游戏以俯视画面表现，画面上以队伍领导者的画像表示整个队伍的所在位置，可以用键盘移动或者用鼠标指出目的地后移动。作战也不再是跳入另外一个战斗画面，而是在原来的地形上就地开战。也因为如此，“决胜千里之外”就成为可能，玩者可以在一定距离内施法或者放箭消灭敌人，而敌人有可能还未碰面就被消灭了。这在遇上一群强悍的敌人时，是一个极为有效的战术。进入战斗画面后，游戏中的战斗采用回合制，所以玩者有充分的时间制定战略战术。

《浩劫残阳》系列秉承《龙与地下城》系列的一贯传统，允许自己设定人物角色的属性。玩家可以从不同的种族中选定不同职业的 4 个角色进行冒险之旅。比较特别的是，假如玩家拥有《浩劫残阳：破碎的大陆》的记录，可以把它复制在《浩劫残阳Ⅱ：毁灭者的觉醒》中。如此一来，以前的角色就可以转换到《浩劫残阳Ⅱ：毁灭者的觉醒》中了，转换后的等级视旧有的记录而定。最重要的是，装备能够原封不动的转换过来，包括在《浩劫残阳：破碎的大陆》结束后所得到的屠龙剑。这对于玩者在《浩劫残阳Ⅱ：毁灭者的觉醒》中的冒险有极大的裨益。这两个作品的相同之处还不止这些，它们的结构也是一样：一条主线，其中有数个主要任务。几条支线，虽然不会影响到主线的进行，不过通常都提供了额外的经验值和道具。

在《浩劫残阳：破碎的大陆》中，主线是由玩家扮演一个从集中营逃脱的奴工，必须要极力躲避巫师之王的搜捕。最后还有联合奴工组成的队伍对抗军队的新奇剧情。在《浩劫残阳Ⅱ：毁灭者的觉醒》中，玩者的冒险队伍在 Tyr 城出现，并且和蒙面联盟组织接上了头，并在他们最需要帮助的时候加入了他们，这次的主要任务就是阻止 Ur Draxa 的龙王所派出的他手下最凶猛的战将 Lord Warrior 对这个世界的毁灭。游戏最为体贴的设计是，在很多种情况下，如果玩家有好的解决方法，可以避免不必要的血战就能完成任务。例如，在游戏初期，蒙面联盟组织会让玩者揭破武士的阴谋，最直接的办法就是血战一场，但需要和 10 几个敌人正面交锋；另一种解决方法就是暗中行动解决相关事件，最后只要和他们的头目一个人决战即可。

如此有趣的情节和较开放的结构，再加上表现不俗的画面音效，相较于当前的优秀角色扮演游戏亦毫不逊色。《浩劫残阳》属于当之无愧的经典系列。

上古卷轴：匕首雨
(The Elder Scroll：Daggerfall)

《上古卷轴：匕首雨》仅仅只有 320×200 的画面，与现在流行的 640×480 的真彩画面背道而驰，感觉怎么样？要知道，这款《上古卷轴：匕首雨》可是 1996 年角色扮演游戏的世界冠军呀。现在游戏竞相在分辨率上作文章，这款只有低分辨率的游戏能够荣登榜首并非没有原因。

第一点，也是它最重要的一点，就是它那号称无穷无尽的任务。玩一个十分耐玩的游戏，怎么也比那些三下两下就打翻好几遍的游戏更有成就感。

第二点，类 MUD 的故事结构。在当今图像技术飞速发展的同时，纯文字的 MUD 游戏仍能吸引众多的玩家。不难看出，一个好的游戏，只有在故事情节上有出色的表现，能够给予玩家更多发挥的天地，才可能获得广大玩家的认可。在这一点上，《上古卷轴：匕首雨》的多元化情节发展和永无止境的纵向延伸正是它的魅力所在，玩家甚至可以在游戏终章反对自己的雇主。

第三点，《上古卷轴：匕首雨》的 320×200 分辨率虽然低了些，但是单以质量而言，它是目前所有同分辨率中最棒的一部作品。在这部作品中，Bethesda 利用了一个称为“X(n)gine”的全 3D 引擎，并在 SGI 工作站上生成所有的贴图效果。这个新引擎为玩家提供了无限的视角和完全自由的活动场所，玩家可以在 360 度范围内看到完整贴图的物体，多盏光源合成和许多特殊效果，并且能提供每秒 16～20 帧的图像速度。玩家可以在这个世界里随着季节、时间、地点的不同看到各种真实自然界中的景象：阴、晴、雨、雪、雾、黑夜、白昼，以及野草、树木的枯荣。眼望层峦的山脉、漫漫的黄沙；耳闻轻柔的鸟语、潺潺的流水；也许会驻足在一片壮观的如银河倒挂的瀑布前，凝视那飞溅的水珠，倾听那隆隆的水声。这是一个前所未有的广阔世界。不过“X(n)gine”并不是一个特别理想的 3D 引擎，因为在它生成的世界里，树木、花草只是个摆设，玩家大可以穿行于树木之中而不必担心会象兔子那样撞在树上；而在消灭敌人后，地上的尸体也会随着视角的不同而

转动，永远对着脚不能不说是一个遗憾。

说到音效，绝对出色。当玩家独自在地下城里灯火闪烁、静悄悄的隧道中行走，紧握手中的武器，只有自己悠闲的脚步声。而当转过一个弯，一声喑哑的开门声从远处传来，随后就是沉重的呼吸声、低沉的吼叫声，从声音的方向辨别出那个骷髅战士就在前方不远处……

地图是旅行者的最爱，尤其是象《上古卷轴：匕首雨》这样庞大的游戏，没有地图，光走路也得把人累死。游戏中为玩家准备了4份地图(可别觉得多哟)：

野外旅行图适用于迷宫外，按W键可以呼出这张地图。先用鼠标点击要去的地区，进入地区明细图后点击要去的地方(城镇、地下城等)，此时也可按F键后直接输入地名。

城镇图在城镇中使用，其中桔黄色为商店，绿色为旅馆，蓝色为公会。还可以自己为各种建筑物加上注释，也可在进入建筑后由系统自动添加。

地下城平面图与3D图是在地下城中自动绘制的地图，可根据个人爱好切换，而且均可自由放大、缩小、旋转，提供尽可能详尽的指示。不过即使这样也不能掉以轻心，因为在《上古卷轴：匕首雨》世界中的地下迷宫是连绵不断、极其繁复的，而且入口处的绿色标志常常失踪（很不好找到），所以在深入迷宫时一定要记住入口四周的特征，否则即使使用秘技也难保不迷路。

《上古卷轴：匕首雨》与众不同的等级提升设定很是令人迷惑。游戏是以人物的等级来推动故事的发展，因此在提升到一定等级前，剧情会止步不前，所以要想使情节继续发展，就必须不断升级。

不过，还想如同其它角色扮演游戏那样靠杀死妖魔鬼怪来升级是不可能的，杀死怪物只能提高武器的使用技巧值，就是不断使用什么武器，其熟练度就会提高。而玩家本身等级的提高要靠名声来实现，所以要加入一个公会，拼命为公会工作，在赢得公会认可的同时，也要不断接触平民，才有可能提高自己的名声，之后也许在某次观看状态时，就会发现等级上升了。不过，在公会中的Rank也是很有用的，随着Rank的提高，可以获得公会提供的特殊服务。例如，加入龙骑士公会后，每当Rank提升一级时就会收到公会提供的一件防具，当Rank足够高时，还可以收到公会分配的一所房子，怎么样？要知道，一间房子的价钱可不低呀。

在《上古卷轴：匕首雨》世界里，只有玩家和NPC们，玩家只是一个孤独的战士，没有任何同伴，所以影响玩家与NPC之间关系的，就是玩家的对话和玩家的所作所为。例如，当玩家来到某个城镇，而城镇正受到围攻，是参与救援还是攻城，将会影响到玩者在其它地区是受到欢迎还是驱逐。而在某些特定环境下与某个NPC之间的交谈内容也许会被记住，进而导致其他一些NPC、NPC的家庭、NPC所属的联盟和他们的敌人对玩家表现出肯定或否定的态度。游戏将会记录所有玩家与NPC的关系，甚至于玩家的带有方言发音的语言和所有玩家能更换的装备也会对NPC起到某些影响。然而NPC终归只是NPC，《上古卷轴：匕首雨》中的NPC是无法让玩家感觉到人情冷暖的，他们只是要使游戏继续进行下去的一个道具而已，因此在这个世界中无法体会到人与人之间应有的感情，存在的只是相互利用。为了尽快发展情节，玩家尽可去偷、去抢、去杀，而不会感到任何悲伤，这也许正是这个游戏的悲哀之处。

在游戏的一开始，玩家必须选择自己的种族，可供选择的6个种族有各自的优点：

High Rock地区的Breton人天生具有对Hostile魔法的极高抗力，而且有较高的智慧，因此较适于从事与魔法有关的职业。Skyrim地区的Nord人高大、强壮、聪明而坚强，由于生长在寒冷的北方，所以对寒冷的抵抗力强，不容易受到冰系魔法的伤害，较适合于武士的职业。而Hammerfell地区的Redguard人，黑色皮肤、性格坚强、行动敏捷，天生就对各种武器的使用技巧了如指掌，适于从事战士职业。Morrowind地区的黑暗精灵，身材高大、智慧高、行动敏捷，由于熟悉各种战斗技巧和魔法，因此适于从事武士和巫师的职业。Sumurset Isle地区的高等精灵，高大而且极富智慧，敏捷、意志力强大，天生对麻痹、毒素和诅咒魔法有免疫力，是极佳的魔法师。Valenwood地区的森林精灵，行动敏捷，善于使用弓箭，对大多数技巧都能熟练掌握，尤其擅长于盗窃术。Elsweyr地区的Khajiit人，坚强、聪明且行动敏捷，善于攀登、偷盗，适于从事探险的职业。Black Marsh地区的Aegohian种族是蜥蜴人，行动敏捷、速度快，而且善于游泳、偷盗和施法，是较好的战士。

选择好种族后，可以用3种方式来创造自己想要扮演的角色职业，分别是：从18种预定职业中选择一个现成的职业；回答10个问题来决定职业；自己创造一个新的职业，并且自行命名这个职业，设计这个职业的所有主、次要技能(共35种)与这种职业的优点和缺点(各有11类)。

当玩家完成了角色的创造后，程序会自动生成一个关于玩家的背景的故事。玩家从此便是以这个身份真真切切地活在Tamriel世界里了，开始感受这个世界的魅力。

玩家是由Empero委派的，调查Tamriel大陆的High Rock和Hammerfall地区关于“Lysandus王的阴影”的事

件，并要使国王的灵魂安息；同时要向 Daggerfall 女王传递一封 Emporor 的信件，还要在 Daggerfall 王室煽动起暴乱之前得到一件工艺品。在调查过程中，玩家将会逐渐披露所有关于疯狂、永恒的爱情、黑暗的魔法、诱惑、背叛和数千年前的强大力量复活的故事。在来到 Daggerfall 大陆的途中，小船遭遇到一场大风暴而沉没，在游过很长的距离后，终于攀入一个洞穴，燃起一堆篝火后沉沉睡去，当醒来时，就踏上了真正的旅程，置身于这个变幻莫测的世界中……

逃出洞穴后的第一件事情就是找到一个较大的城市，加入一个公会。在这个世界中大致有 6 个公会：魔法师公会，战士公会，龙骑士公会，僧侣公会，小偷公会和杀手公会。加入公会必须要符合公会的条件。例如，魔法师公会要求能熟练掌握一门关于魔法知识方面的技巧（幻术、法术均可）；加入小偷公会则只要不断练习偷盗技术就可以在适当的时候收到入会邀请；杀死足够多的人后，杀手公会也会派人送信给玩家，让玩家入会。小偷公会和杀手公会在入会前还要对玩家进行一次考验，通常是在一定时间内完成一件任务。例如，小偷公会会让玩家在某个地方偷盗一件衣服，杀手公会则会让玩家把一瓶毒药投到某人的酒中。完成任务后就成为一名真正的会员了。



图 6.10 《匕首雨》以其无穷无尽的任务、类 MUD 的故事结构成为 96 年 RPG 大奖得主

当玩家加入一个公会后，提高在公会中的 Rank 就是当务之急了。必须不断地为公会工作，接受他们的任务，这样每过 28 天就有可能提升玩家的 Rank。加入僧侣公会（Kynareth）是一个较好的选择，因为在 Daggerfall 中的 Kynareth 寺庙比比皆是，在得到较高的 Rank 后，在各地行走往往会受到大家的尊敬。而龙骑士公会的任务则是相当难于完成的，通常是让玩家到某个地下城堡中消灭一群意图进攻人类的怪物的首领，要知道，在阴森的城堡中要穿过无数隐藏的暗道和楼梯杀死一个隐身的头目并不是一件很容易的事情，没准一个任务就会耗掉几天的时间。而僧侣公会的任务通常是传递一些货物，治疗某个人，相对来说比较容易。在执行任务时，比较常遇到的就是向路人打听关于某人、某地的消息。《上古卷轴：匕首雨》中的 NPC 们都是十分诚实的，如果他们说不知道，那就不用继续追问了，一旦发现某个人知道急需的情报，那就可以追问到底，一直到他把地点标明在地图上为止（待在房间里的人就没有必要这样追问，因为他绝不会标明地图）。

另外，在这个世界中的金钱虽然并不是特别重要，但是有时的确需要。金钱的来源主要在于变卖战斗中得到的战利品，但是更快的方法是将商店里的东西拿走后再卖掉。可以在夜间溜门撬锁、使用“Open”术开门，也可以一直待在商店里等待关门。一般武器、装备店在 9:00～19:00 之间营业，服装店在 10:00～19:00 营业，银行在 8:00～15:00 营业，综合商店在 6:00～23:00 营业。不过在执行过《上古卷轴：匕首雨》的升级档后，如果不离开，商店老板也会一直待在店里，十分讨厌。到了关门时间后，只要存个档，再取档，即可大拿特拿了。金币带在身上也是很重的，最好是存到银行后换成信用卡，另外买船、买房也要在银行进行。

在人们中的声誉则是玩家另一个要十分注意的问题。要想提高声誉，就不能光顾着为公会卖命。一定还要不停地在城镇中与市民们交谈，并为他们作一些事情，例如消灭某间屋子里的怪物，找到某位失踪的人，否则故事就只能停滞不前。当玩家的等级达到一定要求时，就会有人送信给玩家，让玩家在某月某日前到达某个地方会见一个人。不过在《上古卷轴：匕首雨》中的等级除了发展情节外，并没有更大的用处，当等级提高后，碰到的妖怪的等级也会相应提高（不过此时也许可以抢到更好的、商店里不会出售的装备）。

在所有角色扮演游戏中，魔法都是十分重要的。体现在这个号称给予玩家最大限度开放的游戏中，就是玩家可以完全自由掌握想要的魔法效果、魔法的属性、作用范围、持续时间等等。抛开游戏提供的 78 种魔法不谈，还可以随意设计、制造自己想要的魔法和带有魔法属性的装备等等（加入魔法师公会才行）。所有魔法中，记忆术（Recall）和治疗术（Healing）是极其重要的。记忆术可以先在某个位置设置一个锚点，以后不管在多远的地方，只要再次施展，就能回到这个地方。而治疗术就不用多说了。至于其它法术就全凭个人喜好使用了。不过魔法的使用必须要求玩家有一定的魔法根底，否则也许只是一个治

疗术就将消耗掉所有的法力，而只有多用才能提高能力，这也是战士、野蛮人无法在魔法上有长足的进步的原因。因此要想魔法、武技都高，就只能在创造角色时费些心思了。

每个角色都有 8 种基本能力：

力量(Strenth)：影响那些与力量有关的属性，例如对敌人的伤害力、负重能力等；

智力(Intelligence)：关系到角色所能学会的魔法；

意志力(Willpower)：提高对魔法的抵抗力；

灵敏(Agility)：增加命中率，闪躲及其它与灵敏相关的属性；

耐力(Endurance)：增加生命力，提高恢复力、毒素抗力和疾病抗力，不易疲劳；

个性(Personality)：和人际关系有关；

速度(Speed)：提高移动速度及投射武器的装填速度；

幸运(Luck)：增加所有工作的成功率(例如开锁、施法等)。

在《上古卷轴：匕首雨》中，大约有 43 种主要的魔鬼类型，这些魔鬼大多能在西方神话故事中见到。例如生有美女面孔和鸟的身体的性情残忍的 Harpy；能够施展魔法攻击，并且对铁质武器具有免疫力的小魔鬼 IMP 等等。每种魔鬼均有各自行动、攻击、对某些魔法的抗力和对某些武器材质的免疫等特点。所以在对某些魔鬼攻击时，如果提示这种武器材质攻击无效，那么赶快换手。游戏中允许玩家的双手分别装备一件单手武器，实在没有更好的武器时，就只能空手攻击，虽然攻击力会低些（看 Hand to Hand 后的数字)，但是拳头对所有魔鬼都是有效的。

另外在攻击时，鼠标的拖动方向不同，也会产生不同的攻击方式，不同的攻击方式能使不同的武器攻击力发挥到最大限度。例如锤系武器，利用从上向下的砸击能产生比刺、挥更好的效果，而带有利刃的大剑，从侧面挥动攻击效果更好。

在游戏过程中，主要技能和较大技能在每天都会进行升级检查，而且提升的速度快，较小技能和其它技能的提升则非常缓慢，如果自己创造角色的话，一定要事先确定好自己常用的技巧，并善加分配。

在《上古卷轴：匕首雨》中，有 10000 个以上可以去的地方，数以千计的城镇、密林和荒废的城堡，无数的分支故事，完全不用担心会无事可做，当等级达到要求时，情节就会自动发展下去。不过《上古卷轴：匕首雨》中自动生成的迷宫和城镇，玩的时间长了，还是会有一些似曾相识的感觉，也许走着走着，就觉得这个地方曾经来过。

此外，对那些不愿意耗费过多时间的人，可以用文本编辑器编辑 Dagger 目录下的 Z.CFG 文件，在其中加入 Cheatmode 1 一行，这样游戏中就有了如下功能：在旅行地图中，按 CTRL + F1 就可以将所有的地下城堡显示出来；随时按 CTRL + F4，即启动无敌模式；在地下城堡中按 t 键可以在城堡中的重要场景之间进行传送，对快速完成任务很有帮助；按 - 和 +，可以分别提高玩家的声誉值和所有的技巧值。

不过要提个醒，千万不要一开始就将主要技巧值和较大技巧值提升到 100，因为这两类属性中只要有一项加满后，就别指望着等级会继续提升，也就意味着任务不再会有新的变化了。切记！

现在，整个 Tamriel 大陆的命运就掌握在玩家的手中，这个大陆的最终结局是什么，如何发展就全靠玩家了。

暗黑破坏神(Diablo)

自 1997 年初《暗黑破坏神》发行以来，即在世界上掀起了一阵联网对战的热潮，每天都有无数战士通过 Battle.net 与不知国籍的同伴们彻夜奋战，这在游戏史上是前所未有的。它的成功一方面要归功于 Blizzard 公司提供的免费站点 www.Battle.net，另一方面也说明了《暗黑破坏神》的精采程度，Blizzard 公司完全可以自豪的说：我们创建了一个新的时代！

在《暗黑破坏神》中，Blizzard 公司采用了即时生成的图形技术，这项技术一向只是在游戏机中大放异彩的，因为 PC 毕竟不是专用的游戏设备，尤其在 3D 图形处理上更是有先天性的不足。但是在《暗黑破坏神》中，Blizzard 公司将他们的即时光影技术运用到了极点，这项技术充分显示出了它强大的魅力，在玩家第一眼见到这个游戏时就会有种惊艳的感觉。游戏中的所有物体均采用 3D 即时运算生成，主角更是采用了 500 多个多边形构成，游戏中的所有物品都栩栩如生。

作为一个角色扮演游戏，它的耐玩度也在很大程度上左右着玩家的兴趣，在这一点上，Blizzard 公司承诺：你永远都不会失望；如果你认为已找到了所有，那么就错了……

在《暗黑破坏神》中，Blizzard 公司采用了最新研制的引擎，每一层迷宫中的房间、门厅、神廊、财宝、魔鬼等等，一切都会随着新游戏的开始而产生不同，黑暗中永远都有崭新的旅途等着你去探索。

作为一个最成功的网络游戏，《暗黑破坏神》最让人感兴趣的恐怕已不是杀死那个可怜的 Diablo 了，世界各地的朋友聚在一起聊天才是更让人高兴的。在战斗中也只有和同伴有说有笑才是更能体现人性的。这个几天就能打完的游戏之所以能经久不衰，很大一部分功劳要归

于这个世界的大窗口。人与人之间的交流在很大方面左右着 Battle. net。

网络上有着各式各样的行会。加入这些行会往往会为玩家的战斗带来更多的好处。会员间会互相帮助，而行会自己的武器库也可以为那些初级会员提供帮助。

在这些行会中最为恐怖的恐怕就是 PK 们的组织了。看看 PK 们写的心得，会令玩家毛骨耸然，因为谁也不会想到，和自己浴血奋战、无话不谈的同伴竟然随时准备杀死自己。由于在 Diablo 高版本中，在城镇中已不能非法使用魔法杀人，所以 TK 已不复存在。如果玩家还不想丢掉自己的耳朵的话，除了使用黑客工具外，最好的办法就是加倍小心每一个生人。

武士

Khanduras 大陆上的武士是使用各种武器的好手。从十字军战士到豪放的佣兵，凡是有战争的地方就有他们的身影。在这些富有冒险精神的武士中，有许多人参加了 Leoric 国王的军队，与 Westmarch 王国进行英勇的战斗。战火平息后，回到家乡的武士们发现他们的王国正陷入一片混乱。

大量关于 Leoric 王之死的谣传和他的潜伏着邪恶的大教堂已经吞噬了许多来到 Khanduras 大陆寻找财富和荣誉的武士。虽然 Tristram 村的人们不断警告这些武士，仍有一些勇敢者继续着他们的冒险——并且再没有回来……

不管是勇气、荣誉、疯狂还是贪婪的驱使，每天到达 Tristram 村的新武士，还是继续向着地下未知的黑暗进行着挑战。

武士在 3 种候选职业中是最强壮的，善于近战，但是他的魔法力最低，因此到游戏后期有许多强力魔法无法学会，不过强大的战斗力和抗击打力使他能够勇敢地面对敌人的围攻而从容应战。由于他们经常要进行远途跋涉，所以他们都会修理武器和防具(虽然他们的技术不如一个真正的铁匠)。

游侠

"盲眼修女"是一个组织松散、并且在西方人眼中十分神秘的行会。这些技巧高绝的弓箭手利用东方古老的思想体系研究出一种她们称之为"内视"的能力，并且将这种能力应用于战斗和避开可能遇到的陷阱。在西方，这些游侠仅仅被看成流浪者，她们利用流浪来保持行会的秘密。许多傲慢的愚人在战斗中错误地低估了这些有着钢铁般意志的女子，并且为他们的的自负付出了高昂的代价。

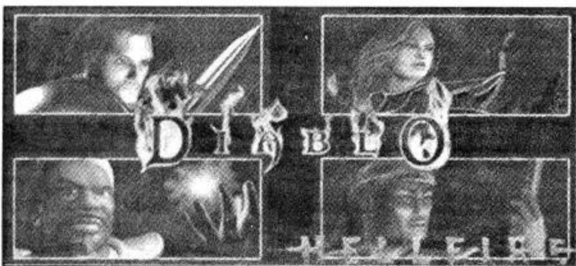


图 6.11 《暗黑破坏神》及其资料片《地狱火》中的四位英雄

Khanduras 发生的奇异的事件引起了许多游侠的注意。她们从遥远的东方来到这里，通过对抗潜伏在 Tristram 村的黑暗魔鬼来检验她们的技巧，同时她们也相信在 Horadrim 寺院的废墟下有无尽的财富。

虽然在肉博战中不如武士那样强大，但游侠是使用弓箭的专家。一个训练有素的游侠表面上漫不精心的射击可以向敌人发出如雨般的利箭。所有游侠天生的第六感可以让她们察觉并消除每一个陷阱。

魔法师

虽然这些神秘艺术的执业者们在被邪教支配和僧尼遍布的西方非常少见，但是许多魔法师从遥远的东方经过长途跋涉来到这里发掘 Khanduras 大教堂废墟中的恐怖。兄弟会，这个在东方最古老、最具实力的隐蔽的魔法师团体，也派出它的一个新成员来观察在 Khanduras 不断出现的黑暗的结果。

Vizjerei 出于某种原因对收集魔鬼的魔法知识产生了极大的兴趣。Vizjerei 的长者希望他们的僧侣找到他们感觉中的西方黑暗魔鬼，并且能发现各种魔法知识的书卷，在迷宫中的这些魔法书同样引起了许多魔法师的兴趣。

魔法师有着强大的魔法力，他们有着其他种族无可比拟的能力，随着他们能力的加强，他们可以学会更多更强大的魔法，同时他们可以将周围的能量转换到他们的法杖中。

魔石堡(Stonekeep)

1995～1996 年间是角色扮演游戏青黄不接的一段时间。《创世纪Ⅷ：异域》让人失望，《魔法门》系列杳无音信，这给资深的角色扮演游戏玩家带来很大的困惑：角色扮演游戏该何去何从？真的山穷水尽了吗？也许所有的点子都已用光了？直至 1995 年 11 月，由 Interplay 公司推出的《魔石堡》才让玩家看见了一线曙光：它以精致的声光效果，完美的故事结构，独特的操作方式展示了游戏的一个新方向。

故事发生在魔石堡被邪恶势力所颠覆之后，唯一的幸存者——小男孩德拉克被一个神秘的身影传送到遥远

的地方。10年后重返故园时，一个美丽的女神突然出现在他面前。这就是地球的守护者——席拉女神，她告诉德拉克必须回到失落的城市中找寻9个宝物，以解救被施了诅咒的魔石堡和席拉女神。为了保护德拉克的安全，席拉将他的灵魂从肉体中释放出来，再将他送到失落的城市里，德拉克就此展开了他的冒险之旅。

德拉克的冒险是以第一人称视角进行的。他逐步走遍魔石堡的每一寸土地，其中包括下水道、神殿、矿坑、仙子王国、冰窟、矮人森林、鬼域、以及 Khull Khuum 塔。整个魔石堡共20层，每一层都有不同的变化。

游戏中的移动是以方向键来控制的，一个较为独特的设计就是鼠标的左右键分别用来控制左右手，感觉上颇为诡异。这种设计使得游戏时必须双手上阵，左右开弓，不过很容易适应就是了。

战斗模式采用的是即时战斗方式，也许在战场上会将玩者弄得手忙脚乱，不过敌人的 AI 确实让人遗憾，玩者尽可以和怪物绕圈子，转到其身后再来一下狠的；或者远远地射箭施魔法，怪物也只有乖乖挨宰的份儿。游戏中应尽量避免肉搏，因为就算玩者是无敌大高手也会吃足苦头，勇者斗智不斗力嘛！

《魔石堡》的另一杰出设计就是它的那些 NPC 们。在游戏中会遇到各式各样的同伴，作战的时候他们会给玩家不小的帮助，而且这些人还会在各种场合提出他们的建议，有时彼此抬杠，有时警告玩家，还常常能发现密门的所在。当玩家遇到困难时，他们还能给予各种提示。同伴常常会换人，随着玩家的逐渐强大，NPC 的能力也渐渐增强：开始时只会舞刀弄枪，后来会用医疗法术为玩家疗伤，甚至会用攻击性魔法打击敌人。

在剧情和谜题的表现上，《魔石堡》足以让玩家们拍案叫绝。谜题丰富而别具匠心，解决的办法也让人觉得在情理之中，却又在意料之外(这也意味着无数次的错误与尝试)。提示也是经过完善的设计，对玩者所能获得的资料做了巧妙的调配，不会有太过容易或刁难的情况发



图 6.12 《魔石堡》中的人物属性画面

生。其中，它还利用了一些人类心理上的弱点，做出种种让人哭笑不得的设计：如当玩者千辛万苦终于把通往魔王塔的传送门打通时，多半都会一头冲进传送门里，想尽快把魔王给干掉，没想到传送门的前一步却有一道密门，里面可以让玩家补满法力，找到好几个恢复生命力的药瓶。能发现这密门已经算很了不起了吧？但你还是被骗了。这密门里面有一把最强的法杖，就倚在密门的一个死角里，画面上没有任何提示，除非凑巧把鼠标移到那上面。

游戏的故事也相当引人入胜，玩者开始只知道要打倒魔王，但在游戏过程中会逐渐了解到整个故事的来龙去脉，不断增加故事的内在吸引力，直到最后打倒魔王为止。这种渐入佳境的故事铺陈方式，让人玩过之后更加值得回味。

游戏的声光效果在当时是首屈一指的。它的画面采用的是 320×200×256 色模式，能够较为准确地再现各种地形的特征，无论是阴森的地窖，还是威严的高塔，都表现得维妙维肖，令人叹为观止。人物的表现也毫不逊色，各种怪物都栩栩如生，在移动作战的时候几乎没有迟滞现象。魔法效果的表现上亦可称为一绝，各式各样的法术精彩纷呈，各尽其妙。比起一些号称高解析度的游戏来，《魔石堡》要强上很多。特别要谈到的是《魔石堡》的音效，感觉实在太棒了，诸如武器的挥动，魔法的效果，怪物受伤时的惨叫都非常逼真。这还不算，最精彩的是各种人物的对话效果，每个种族、每个角色都有各自语气上的特点：如半兽人含糊不清的喉音、矮人族沉厚浓重的低音、妖精族短促轻快的声音，让人不得不佩服 Interplay 公司，居然能找到发出这些声音的演员来。

那么《魔石堡》是否完美无缺呢？唉……实在很遗憾，它的某些谜题设计实在太……，而且并不是开放式剧情，假设玩者不是一个很小心的人，那么就有可能不得不在杀到魔王塔之后掉过头来，跑它七八层拾回一本魔法书以便继续未完的故事。有时这种情况让人恨得牙痒痒……对完美主义者而言，还是把目光放在未来吧！

叛变克郎多(Betrayal at Krondor)

Sierra 公司一直在冒险类游戏里大做文章，当然也取得了不非的成绩，但终究耐不住寂寞，眼睁睁看着别的游戏类型被人蚕食实在不甘，在 1993 年末推出了她的第一部角色扮演游戏——《叛变克郎多》。

在游戏业界，以小说或影视剧本为题材改编成游戏，已非独一无二的事。如 Lucas Arts 公司的《星球大战》系列，以此题材炒作出来的游戏涵盖了动作、模拟、策略、角



图 6.13 《重返克郎多》表现出费斯特的奇幻世界

色扮演等几大类型。Sierra 公司为她的第一部角色扮演游戏颇费心思，整个剧情结构取材于畅销奇幻小说作家雷蒙·费斯特（Raymond. E. Feist）的成名作《时空裂隙之战》(Rift war) 系列故事的内容，并由刚加盟 Sierra 公司的 Dynamix 小组担纲制作，成功地把名作家丰富多变的小说情节与极具可玩性的电脑游戏结合在一起。

虽然如此，《叛变克郎多》在刚发行的时候还是没有得到预期的回应。也许 Sierra 公司在冒险游戏上的地位过于根深蒂固，以至于她在角色扮演游戏上所下的功夫，使用的新点子不仅没有得到广大玩家的承认，甚至遭到了部分死硬派角色扮演游戏玩家的抵制。

那么它究竟是个怎样特别的一个游戏呢?

首先，它是以章回体结构展开剧情的。每一章开始前，会以小说的方式进行故事介绍，然后才进入游戏，完成任务之后，继续下一章。

其次，创造了一种独特的战斗模式。在战斗中，敌我双方分站在六角形的格子里，采用回合制战斗方式，由于突出了位置的重要性，人员更应该注重彼此之间的配合，其中就有了策略的成分。人物之间的攻守关系，所用的招数，出手的先后，都显得前所未有的重要。

再次，也许这就是它遭到抵制的主要因素：游戏中设计了太多解谜成分的字母锁，对于广大母语并非英语的玩家来说，这无疑意味着放弃。

面对这个不好的开始，Sierra 公司遇上了她们的第一个窘境，《时空裂隙之战》系列是将继续做下去呢，还是立刻中止与费斯特的和约，放弃这一作品呢? Sierra 公司最终决定暂时中断续集的制作，并利用刚刚推出的 CD-ROM 技术的势头，发行了《叛变克郎多》的光盘版，希望这项新技术能给濒死的作品带来一线生机。费斯特也中断了他和 Sierra 公司的合同，带着《时空裂隙之战》系列的其它脚本远走它方，去寻求另一个伯乐。

后来的事情正如大家所知道的一样，《叛变克郎多》光盘版的推出在短短的时间内获得了巨大的成功，成千上万的玩者为之着迷，反响强烈，要求出续集的呼声反而让 Sierra 公司不知所措。他们感到了让费斯特离去的失策。幸亏这时公司的资深软件工程师彼得·沙略特(Peter Sarrett) 走进了肯·威廉斯 (Ken williams, Sierra 的创办人)的办公室，由于对《叛变克郎多》的着迷，他决定亲手制作一部续集。计划提出，立刻就排入了工作日程，这就是我们苦苦期待的《叛变安塔拉》。

《叛变安塔拉》继承了大部分《叛变克郎多》中广受欢迎的东西。在《叛变安塔拉》的世界里，一切都变得更加完美，故事流程变得缓慢，峰回路转，一波三折，犹如一本优美的小说。玩家有更多的机会将身心投入到游戏主角的世界中去。

在这一作品中，沙略特放弃了目前大多数游戏所使用的精致的 3D 动画，而是采用手绘的 2D 静态画面加上语音描述，将故事情节表现出来。更多的改进在一些小小的贴心设计上，如在战斗中不幸折戟沉沙，就算没存进度，也能将时光倒流回战斗之前的状态去，让玩家减少了很多后悔。魔法的学习与施展也变得更为简单。

《叛变安塔拉》较《叛变克郎多》而言，SVGA 的高解析度和 CD 音质的音乐表现，流畅的操作都是前所未有的。而这些，正是一个好游戏的必备条件，《叛变安塔拉》应该不会让每一个期待它的玩家失望吧。

另外，不得不提及的是，《时空裂隙之战》的原作者费斯特在离开 Sierra 公司之后，又找到了他的第二个合作伙伴——7th Level 公司，因而也导致了《克郎多》另一续集《重回克郎多》(Return to Krondor)的产生。故事完全吸取了前作的精髓，表现手法上则表现出 7th Level 公司的匠心独具，这一对双胞胎续集到底孰优孰劣，只能留给玩家自己去品评了。

黎明之砧(Anvil of Dawn)

应该说《黎明之砧》是一个传统的角色扮演游戏。在许多游戏画面纷纷由 2D 转向 3D，作战系统由回合制向即时制转型的这一时期，《黎明之砧》依然在很大程度上保留了传统角色扮演游戏的主要成分：自由的职业系统，第一人称视角的即时战斗界面，再加上独具特色的魔法(即时的符号方式施法)，无疑是它成为 1996 年最佳角色扮演游戏的重要因素。

《黎明之砧》在片头便以精致的声光效果，用大量的动画叙述了一段历史：某个月黑风高的夜晚。大陆(未知其名)上的智者做了一个恶梦：大地在一群蛮族的脚下颤抖，天空呈现出灰暗的血色，尸体在广场上堆积如山、大火熊熊燃起，一个戴头盔的家伙正指挥手下肆无忌惮地

践踏着世界的和平。一群充满怨恨的灵魂随着火光冲向天空……智者由梦中惊醒，一种不祥的预感涌上心头。于是他便指派一名勇士去查明事情的真相，并试图阻止这场浩劫的发生。

玩家所扮演的便是这位肩负重任的勇士。游戏开始，共有5个角色可供玩家挑选，每个角色的能力值都不尽相同，除了初始设定之外，还采用了传统美式角色扮演游戏的习惯做法，允许玩家做细部的调整。

游戏的操作设计非常人性化，玩家只须一只鼠标便可一路玩到底。《黎明之砧》采用3D第一人称视角，只要将游标在屏幕上移动，就能下达转弯、前进、开启、攻击、施法等等指令。摒弃了复杂的操作命令，游戏的感觉异常轻松，即时战斗模式下，可根据鼠标的移动做出劈、刺等动作，很有点儿身临其境的味道。还有一项体贴玩家的设计：玩角色扮演游戏时常为同时出现一堆敌人而头疼不已，《黎明之砧》里怪物只会一个一个出来任玩家宰杀，也许是怪物都太个性而不屑开共同作战的原因。

颇具特色的是《黎明之砧》里陷阱的设计，钉板、滚石、魔法机关林林总总，各尽其妙。而且机关的发动并非毫无征兆，发动之后也可及时避开，没有为难玩家的地方，也算是针对已往变态设计的一种改进吧。

一般而言，目前的大多数角色扮演游戏都具备自动地图功能，《黎明之砧》也不例外，更特别的是，它的地图还能直接由打印机输出，这就免去了不停切换到地图视窗的麻烦，真是很省心。

游戏在画面上的表现较为一般，320×200×256色的显示模式，全屏移动方式，但看起来还是相当细腻，也非常流畅。游戏支持全程语音，并搭配字幕的显示，让玩家更能从语气中感受到情感的表达。

《黎明之砧》由台湾智冠公司做了汉化工作，这无疑是玩家的一大福音，如果是一个角色扮演游戏的铁杆玩家，那么错过这个游戏会感到相当的遗憾！

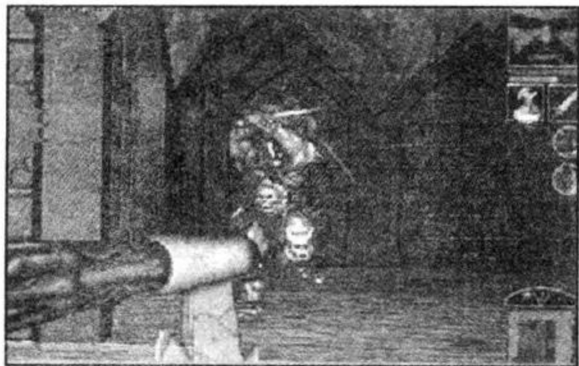


图6.14 《黎明之砧》的战斗场景

英雄传说Ⅳ：朱红血

埃鲁菲尔汀年代记：很久以前众神在巡视无用的人类之地后，开始了一场内战。他们不分彼此、不分昼夜地持续着混乱的纷争。邪神欧库托姆在漆黑的云层间不断地施展着残暴的魔法，无论是人、是神都难逃一劫。为了要将邪神封印起来，人民的守护神巴鲁垛司在天空中自我分裂变成了6个神魂从天界坠落到大地，诸神的纷争也随着神魂散落在人间告一段落。只是，这份安宁能持续多久呢？

以上就是在日本极受欢迎的角色扮演游戏《英雄传说》系列的故事背景。这一系列是由Falcom公司推出的角色扮演游戏。从《英雄传说》、《英雄传说Ⅱ：屠龙战记》、《英雄传说Ⅲ：白发魔女》到最新推出的《英雄传说Ⅳ：朱红血》无不在日本玩家中掀起过一阵阵的热潮。《英雄传说》系列曾多次获得日本PC游戏界的角色扮演游戏大奖。一部游戏能够推出4代而仍受欢迎，看来除了玩家大力支持外，游戏本身的制作力量也是不可忽视的。玩家可以看到每一代的《英雄传说》都有较大的进步和独特的创新。每次的变化都给玩家带来惊喜与新鲜感。感人的情节与鲜明的人物个性也是它能够赢得这么多支持的原因之一。同样是被封印的邪神，同样是流淌着勇者血液的继承人，同样是英雄除魔的传统故事，在《英雄传说》中却能够让玩家就算是明知道邪不压正，但还是会随着情节的深入而为主人公的命运捏着一把汗。

《朱红血》的画面按照日本游戏的传统，仅仅用到了16色便描绘得细致生动，每个角色喜怒哀乐的表情与动作，都在可爱的大头造型上一览无遗。玩家甚至可以看到人物因受到魔法诅咒而躺在床上痛苦不堪的模样或是看到主角痛失妹妹那一刻哀痛的表情。最精彩的是战斗时画面下方的战斗动画，表现得令人赞叹，日本美工的配色功夫真是让人佩服不已。

《朱红血》改进了《白发魔女》中令人厌烦的自动作战系统。后者在每次战斗前都要玩家指示角色的行动，等到进入战斗状态后，由电脑自动帮助玩家作战，玩家不必插手，但是有限的电脑AI经常使玩家角色的实力不能完全发挥，使玩家处于被动的状态。而在《朱红血》中，战斗的过程采用回合制模式，玩家可以一手操纵所有的角色，也可以让电脑操纵，或是让电脑操纵个别角色。电脑操纵时，还可以选择是否为魔法优先攻击。游戏的AI设计得比较聪明，玩家大可放手相信电脑的判断，让它完成战斗的工作，只是在碰到魔王之类的BOSS时还是用玩家自己控制更保险一些。

《朱红血》从《白发魔女》那种以剧情导向取向的风格，

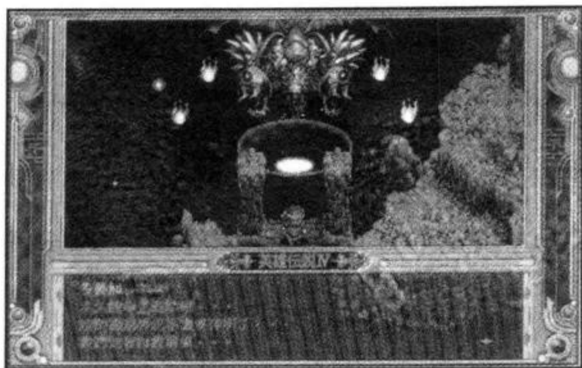


图 6.15 《朱红血》虽然老套，情节却十分感人

改回到正统角色扮演游戏的先练级再宰魔王的风格。说到练级，《朱红血》中的敌人是踩地雷式的随机出现，而且很多，在初期也很强。按说要杀敌起码要有精良的装备才行，可是游戏中好的武器与防具价格高得惊人，钱成了一个令人头痛的事情。除了多杀敌人获得钱以外，在《朱红血》中的每个村子都有一个名叫“干旋所”的地方，在里面可以接受一些千奇百怪的任务，比如帮助主人寻找丢失的宠物，解决村民的危险之类的事情。完成之后可以获得奖金，任务越难，奖金越高。这些任务可以算是游戏的支线情节，它们并不影响主线情节的发展。为了完成主线情节，需要大量的钱来装备自己，所以支线情节也与主线是密不可分的。此外，游戏只能在酒店存档，要在村外存储进度，就只能多备一些“帐篷”之类的道具。

虽说《朱红血》的情节是练级杀魔王的老一套，但它在剧情上的安排却一点也不含糊。从主角寻找失散 8 年的妹妹开始，一路历经磨难好不容易团聚，妹妹又被邪教杀死，而且伴随主角一起长大的伙伴也不幸阵亡，这时候响起了沉重的背景音乐衬托出主角悲痛、哀怨的心情，让人为之深深感动。剧情编排功力深厚，把整个游戏的兄妹之情，恋人朋友之情表现得相当彻底。幸好游戏是以喜剧结局，否则《朱红血》可以说得上是有史以来最悲伤的日式角色扮演游戏了。

在当今这个讲求声光效果的时代，象这样朴实感人，富有内涵的游戏已经不多了，《朱红血》值得玩家用心去玩。

仙剑奇侠传

《仙剑奇侠传》是由台湾大宇资讯公司于 1995 年出品，双语公司代理发行的角色扮演游戏。《仙剑奇侠传》诞生以后，各界皆给予了很高的评价，因为它的确是难得的佳作，无论是在剧情、画面、音效等方面，它都有高人一筹的创作。

在剧情方面，《仙剑奇侠传》选择的是最古老也是最永恒的主题，李逍遥在仙灵岛上先是恶作剧，后又以孝心感动灵儿。在灵儿姥姥的威胁之下，李逍遥先是准备脱身但也被灵儿的真情打动，两人的心理变化是古今武侠小说中屡见不鲜的，多少还带有一些封建礼教从一而终的色彩。小说和游戏不同，如果大宇资讯公司出版这一本小说，估计没有多少人会喜欢，但是在游戏中尤其是角色扮演游戏中，遇到这样的天赐良缘，这样活泼可爱的少女情深意切地叫你“逍遥哥”，你还能不动情吗？再配合上精美的画面和婉转的 CD 原声音乐，更是令人陶醉。

从此，游戏的情节就在离别与相聚之间展开，使玩家更感到欲罢不能。很多玩家都在灵儿第一次在苏州被掳走后，当天就过关斩将与灵儿重逢。之后，灵儿再次被苗疆长老掳走，不知又令玩家度过了多少个不眠之夜。如果说月如的死还不能让玩家悲痛，那么在和拜月教主决战后，灵儿的离去，终于让玩家感到凄凉与悲伤。灵儿遇难，李逍遥远走，阿奴失意，月如独自与婴儿为伴，这些结局画面给玩家留下无比深刻的印象。多少玩家都希望仙剑能有第二种结局，还一度出现有关的传闻。其实，这并不是玩家对游戏制作的不满，而是由于对游戏爱之深、感染之切的结果。简单的说，玩友们太希望灵儿死而复生了。作为一个电脑游戏，《仙剑奇侠传》能让如此众多的玩友如醉如痴，已是不可多得了。

悲剧结局的采用，使《仙剑奇侠传》在游戏史上占据了重要的地位。假设《罗密欧与朱丽叶》中的朱丽叶忘记服下毒药，梁山泊与祝英台不是双双化蝶而去，我们恐怕就读不到这两个故事了。在文学意义上，悲剧的地位和影响，比起大团圆的结局要重要得多。或许，大宇资讯公司采用这种结局也是基于这种文学上的考虑吧。

其实，《仙剑奇侠传》在很多方面都堪称精品，只不过它凄美的结局多少掩盖了它其它方面的优点。《仙剑奇侠传》首次在中文武侠角色扮演游戏中使用了斜 45 度的 3D 画面，整个游戏的画面清晰亮丽，构图精美绝伦，最大限度地表现了中国南方的那种蝶舞桃林、小桥流水的田园风光，人物和背景建筑的比例也相当匀称，并且游戏从始至终都在同样比例的场景中进行，不但使玩家领略到江南秀丽的风光，还最大程度地提高了真实感。在战斗场景中，各种不同的武功都用独具匠心的动画来表示，也使玩家兴奋不已，可以说仅画面一项指标，就足以使当时的同类角色扮演游戏黯然失色。

游戏中的音乐与音效也经过制作公司的精心编排，CD 音质的传统民族音乐成功地营造出了游戏中几个感人至深的悲欢离合的场景，并使游戏中的人物得到了升华。

《仙剑奇侠传》采用的是单线式剧情，基本上不存在游戏卡死不能继续的情况，虽然游戏中也存在一些分支剧情，但是对整个游戏的进程影响不大。游戏中的战斗方式采用的常见的回合制，使玩家有充分的时间选择战斗的策略。但游戏中的迷宫过于繁杂，遭到了许多玩家的诟病。此外，游戏中的法术、物品均没有在线说明，也是一个主要的不足。在谜题设计方面，《仙剑奇侠传》把握的尺度较好，不象一些游戏中的刁钻古怪或牵强附会，让人摸不着头脑，但也需开动脑筋才能解决。在键盘操作方面，和一般的角色扮演游戏一样，Esc 键可以呼出游戏功能菜单，用空格键可以完成谈话和动作。



图 6.16 灵儿与水魔兽同归于尽的刹那，不知有多少玩家潸然泪下

《仙剑奇侠传》在中文武侠角色扮演游戏的发展历程中占有举足轻重的地位，成为了中文武侠角色扮演游戏中的一座丰碑。

金庸群侠传

《金庸群侠传》是智冠公司河洛工作室于 1996 年推出的一部中文角色扮演游戏巨作，它将金庸的 14 部武侠经典作品融合在一起，作为 14 条相对独立且又有联系的剧情主线，使玩家在一个精彩纷呈的武侠世界中遨游。《金庸群侠传》根据剧情要求和游戏界的潮流采用了较为开放的剧情设计，在游戏中玩家基本上可以自己决定先开始哪项任务，当然也可以同时进行多项任务。《金庸群侠传》采用 DOS 环境，且对硬件环境要求不高，操作也非常简单，唯一令玩家感到遗憾的是，一部 1996 年底推出的作品竟然还是 320×200×256 色的分辨率。

《金庸群侠传》的剧情设计算得上颇有特色。游戏的主角是一个电脑游戏迷也是金庸小说迷。一天，这位金庸迷一觉醒来发现自己竟然身处于武侠世界，在软体娃娃的帮助下金庸迷开始外出闯荡试图找出自己回归的秘密。

在武林智者南贤的指点下，金庸迷发现自己必须找齐 14 本武林奇书后才有希望回到原来的世界。这 14 本奇书正是武林前辈金大侠留在这个世界中的。“飞雪连天射白鹿、笑书神侠倚碧鸳”这幅对联就成了唯一的线索。

熟悉武侠小说的玩家都知道，这代表的是金庸先生的 14 部武侠作品。寻找这 14 本书并不轻松，除了需要玩一般角色扮演游戏的经验以外还要对金庸的武侠小说有所了解，而且是越熟悉越好。经验不足的玩家可能会对这种多线式角色扮演游戏不太适应，实际上《金庸群侠传》的确是一个难度较大的作品。

游戏中几乎没有设计任何迷宫，这一点是智冠公司一直大力宣传的地方。但中原地图的面积非常之大，简直称得上不是迷宫的迷宫，所以有一些热心的资深玩家制作了一些程序，使玩家可以方便地在各个场景中移动，这类程序可以在一些 BBS 中免费得到。游戏采用的是大地图和场景地图分开的设计，即玩家可以自由地在大地图中游荡，进入场景后切换成场景地图。每个场景都有相应的坐标供玩家参照。

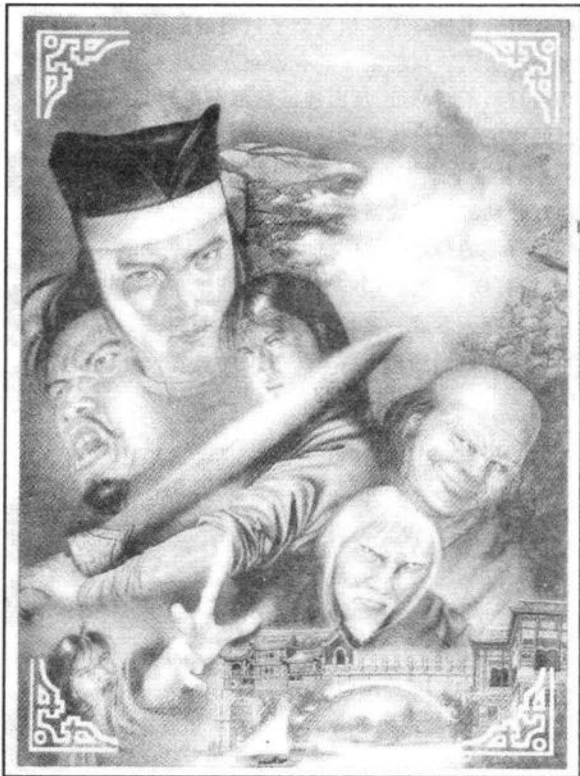


图 6.17 《金庸群侠传》帮助玩家实现了遨游金庸武侠世界的心愿

《金庸群侠传》的另一特色就是设置了人物的道德属性和声望值。道德属性会直接影响游戏的结局。道德值高的玩家最终会成为旷世大侠，在得到14部小说后，会被天下各大魔头追杀、围攻。战胜这些魔头后方可回到现实世界。如果道德值极低，也会沦为邪派人物，会相应地被武林正义之士追杀。正邪两种结局的设置大大提高了游戏的可玩性，至少很多玩家会把《金庸群侠传》玩两遍，尝尝旷世邪魔的乐趣。在游戏中，玩家可以邀请6名武林人士加入自己的探险，如果邀请邪派人士当然会降低声望。不过名门正派的侠义人士不会轻易加入玩家的队伍。

《金庸群侠传》最吸引人的地方就是它独特的练功方式；以往的角色扮演游戏中，通常是随着人物的升级或是机缘巧合自动学会武功。在游戏中，玩家基本上只能见一样学一样，没有什么选择的余地。而《金庸群侠传》中练功升级方式颇为有趣，玩家在游戏中会得到大量各种门派的武功秘籍、剑谱卷经、内功心法等等。如果不修炼这些功夫，则永远也不可能爆机。修炼武功的方法就是在战斗中使用这一武功，每项武功都分为10级，随着玩家对这些武功的使用（修炼）而不断升级。很多玩友对《金庸群侠传》印象最深的就是这种练功系统。想象一下可以一级级地修炼许多金庸小说中的绝世神功，那种乐趣甚至超过了游戏情节本身。很多玩友似乎只对游戏中提供的近百种可修炼的武功兴趣浓厚。有些玩友在找到几种厉害的武功后只顾不断修炼，反而连谜题都懒得解了，似乎游戏的目的成了看谁修炼的神功种类多。

《金庸群侠传》的战斗是在场景中进行，各个角色可以通过移动的方式躲避攻击。当然药物也是这一游戏的关键。有趣的是NPC们也非常善于使用药物，而且人物等级越高，携带的灵丹妙药就越多，所以相搏的战斗有点像吃药比赛，看着一些被玩家视若神明的书中主将打两三个回合后就溜到树下吞食大补丸的窘态，真说不清是什么感觉。

《金庸群侠传》的音乐比较一般，音效也没有什么特色，但是在情节创意方面，《金庸群侠传》在这方面是非常成功的。《金庸群侠传》摒弃了普通角色扮演游戏中经常采用的不开放式地图，即玩家不能去那些现在还不该去的地方，也离不开现在不该离开的地方，而是采用了开放式的地图，玩家基本上可以自由出入于任何一个场景。在有些场景中，玩家只能到处看看地形，找找宝物就离开；而在有些场景，玩家还可以平白无故地和NPC打上一架，任务也可能因此开始了。如果言语投机双方可以结伴而行，反之双方大打一场。这多少和真正的武侠世界有些相似。这种环境是每个武侠角色扮演游戏迷梦寐以求的。

《金庸群侠传》的诞生，使中文武侠角色扮演游戏进入了一个新的发展阶断。虽然它没有完全做到多线式、多结局，但是《金庸群侠传》这种松散式情节的构思可以说比较符合游戏业发展的潮流。武侠游戏迷最需要的是那种闯荡江湖的乐趣，如果制作出那种允许任意闯荡江湖的游戏一定会大受欢迎的。如果说《金庸群侠传》在创意方面有什么不足的话，那就是它没有成为真正的多线式、多结局游戏，任务之间有时互有关联，有时需要很高的道德值才能请到关键的NPC随行。但《金庸群侠传》毕竟是对中文武侠角色扮演游戏的发展有深远影响的巨作。

《金庸群侠传》有的任务难度较大，玩家要注意各个任务之间的统筹，尽量少走冤枉路。不要象玩其他游戏那样，一进屋就乱翻宝箱，因为那样会大量降低道德值。游戏的战斗是魔鬼级的，所以一定要升到极限以后再进入最后的决战。此外，游戏中有些迷题的设计过于牵强，人为地增加了游戏的难度。

总而言之，《金庸群侠传》的确有许多值得改进的地方，但从游戏创意的角度来看，《金庸群侠传》确实是一部非常出色的作品。

第七章

策略类

人类决策方式的盆景艺术
——策略类游戏综述

策略类游戏依发展阶段大体可分为古典时期、现代图版时期和当下的电脑游戏时期。其实这也是整个游戏事业所行进的路线。

大繁至简的围棋始于神尧，经数千年而盛景不去。这既是祖宗的造化，也是“策略”了不得的禅机。象棋象形如戏，也是源远流长，且更具民意。它在广袤的汉文化圈流变出一系列变异版本，其影响之广泛，可谓凡有井水处，皆有妇孺老幼对坐而戏。

上述之言视作古典策略当不为过。

现代图版化的策略游戏是游戏事业的一个不可或缺的重要章回，历时不足半个世纪，但也发端于军事之道。由于历史上的原因，此类物件成为国人眼中的文化盲点，鲜有人见到，也鲜有人传播。

当下的电脑策略游戏多师承于图版，且被发扬光大，如《装甲雄师》之类。但电脑的优势绝非只是长于计算，它对策略游戏的发展已产生诸多重大影响，相信许多同好者早已领教，不在话下。

中国文化推崇严教出孝子的古训。据研究表明，在培养驯服性格的家庭里长大的孩子，多倾向于玩计谋游戏。中国人之唯策略是尊，可见是古已有之，今尚流传。

谈到策略游戏时，有一个名词不可回避，即“模拟”，英文是 Simulation。此处的模拟与模拟驾驶类游戏的“模拟”含义大不相同。

模拟驾驶类游戏追求操作界面和操作方式的绝对真实。以飞行模拟游戏为例：开关的设置，操纵杆的功能，仪表的分布与指示，均是根据具体飞机模仿、拟真的。玩者的每一个操纵动作，每一个飞行姿势都会根据实际规律，经过电脑计算，改变下一时刻飞机状态。操作不当，瞬息“机毁人亡”。玩者体验驾驶时的临场感、真实感、震撼力，要求的是熟练的驾驶技术和丰富的航空知识。准确性、真实性，可以提供紧张、刺激、忘我的效果。因此，模拟得越真实越好。由于技术的进

步，模拟游戏的真实程度逐步提高，以至于出现了可以用于实际训练飞行员的模拟飞行训练系统。逼真地模拟对象系统即是这类游戏的技术特点，也是玩者对游戏感受的痴迷追求，因而称其为“模拟类游戏”。

而策略游戏需要一种大家认同的框架，一种规则，以便进行推论演变。脱离真实生活的框架没有意义，必须提供一种拟真的社会环境或行业环境，其背景、逻辑、各方关系……一定要与真实世界(决策对象)相对应。如商业策略游戏的环境必有商品经营、资本积累与运营、竞争对手、选择经营场所、价格；生态策略游戏，一定有风霜雨雪、山川平原、草原森林、江河湖海、动物植物、潮汐、光和作用与呼吸作用、物竞天择……要求玩者对繁杂的系统变化进行冷静的分析判断，全面的分析综合。由于其必须根据电脑的特点将实际系统简化和借用，故只能模拟出一个框架，如《模拟地球》、《模拟蚂蚁》、《模拟城市》等等，这种模拟是将对象的变化规律的提炼和简化为游戏的规则。

读者在阅读本书和畅游游戏世界中时，应当十分清楚这种区分。

政治策略游戏简介

政治策略游戏的先驱——《INS》

《INS》是 Inter－Nation Simulation 的英文缩写，意为《国家间模拟》。

1966 年，一位叫 Harold Guetzkow 的美国人设计完成此作。该款游戏推出后，在那些热衷于策略类游戏的人们中引起了不俗的反响。值得说明的是，《国家间模拟》所发表的年代，“计算机”一词仍是专业研究人员的专用名词，距电脑普及之今日还遥遥无期。因此，由《国家间模拟》决策过程所衍生的各种交流与计算等都要人在纸面上手工完成。

由于《国家间模拟》在政治策略类游戏方面开创前无古人的先例，Harold Guetzkow 被策略类圈中人士誉为国际政治策略的先驱者。

《国家间模拟》的延长——网络《POLIS》

《国家间模拟》不仅是成功之作，而且还是一面旗帜。

继 Harold Guetzkow 的创建性工作之后，美国斯坦福大学的一位教授也因设计一部题为《政治组织模拟》的游戏而著称于策略领域。

政治策略又称国际关系策略。游戏中粉墨登场的诸国大都以现实中的国名命名，诸如法国、德国、日本、美国……，而全然不必理会哪国的政界要员会横眉竖眼地指责局中人为“政治骗子”，或是讥为“开国际玩笑”。该游戏中每个国家代表队由 5～10 位成员组成，并参与整个决策过程。Harold Guetzkow 的《国家间模拟》也遵循了上述规则。参与者通过交谈议论来决定代表队的下一步决策；而队与队之间的关系则通过交流与交涉来推演局面的发展。

由于电脑网络的出现，上述的队与队之间的交流不仅可以迅速地传递，代表队的成员之间，队与队之间还可在异地异校乃至异国——只要是电脑网络所及之处——来参与这种政治策略游戏。

《政治组织模拟》发表不久，美国另一所大学的设计人员推出了名为《国际交涉谈判模拟游戏》(ICONS)的游戏。

《国际交涉谈判模拟游戏》的基本原理与《政治组织模拟》大体相同。但前者值得评点之处在于，队内成员可以让局中人操持本国的母语来展开游戏。在《国际交涉谈判模拟游戏》的推演过程中，多样化的文化背景所衍生的问题引起了策略专家们的莫大兴趣。

纳入学业的政治策略游戏

90 年代初，采用游戏形式来引进国际教育在美国一所大学开始付诸实施。该项目的课题为《利用模拟学习活动进行国际教育》(《IDEALS》)。

就继承关系而言，《国际交涉谈判模拟游戏》是《政治组织模拟》的“弟子”，那么这个《利用模拟学习活动进行国际教育》就是《政治组织模拟》的“再传弟子”了。

或许《利用模拟学习活动进行国际教育》的掌门人要的就是五味俱全的“国际品味”，游戏允许有不同文化背景的人参与其中。换言之，除美国大学生之外，其它各国留学生，诸如日本、韩

国、中国、德国等国的留学生都可以混合组队(每个队的组织结构是一样的),在《利用模拟学习活动进行国际教育》里谈论政道。

《利用模拟学习活动进行国际教育》在参与者标准上并没有什么特别的规定,但参与者事前先要进行申报登记。最初是由美国、加拿大两国的大学校园代表队开始的。1992年,除了上述两国代表队继续参加外,另有日本、中国香港地区、法国、俄罗斯等国家和地区的大学纷纷组织进行预约登记。

《利用模拟学习活动进行国际教育》1992年度的具体游戏主题是《海洋资源模拟》。《海洋资源模拟》的实施过程中,各国大学校园队分别代表地球上虚拟的国家。其中有的是内陆国,有的是海洋国。这个游戏的总体目标是各参与国缔结一项有关海洋问题多国公约。该公约大体包括如下内容:深海、大陆架、经济水域、生物与非生物资源、领海、海峡、无公害通航、环境保护、科学探察、人类共同遗产、内陆国家的海洋通道、技术转移、开发问题、人权问题等。各位代表在委员会主持下可参加会议并进行有关议题的讨论和非正式谈判。

从《海洋资源模拟》开始实施到条约缔结大约持续6周左右。这其中包括由全员参加的事后评价。

授业学习是《海洋资源模拟》不可或缺的组成部分。人手一册的讲义会对一般的对策理论与海洋资源相关的背景知识及思考方法有较为正规的课程安排。而个别问题则要求学生在队内通过学习来解决。

《海洋资源模拟》实施的主要目的大体有二,一是使学生在整个决策过程中增强对相关海洋资源方面知识的了解;二是在交流期间,了解各国具有不同文化背景的人是通过哪些交涉程序来达成一致意见的,以便为真正的国际交流提供参考。

地球·市长·蚂蚁
——巨细无遗地再现世界

《模拟地球》

无论古代的先贤还是现代的科学家都曾为下述命题而劳神——地球生命的进化过程。当代人应当感念有幸活于今生今世,因为生命进化的图谱已经被诸如达尔文等人描绘得有根有据。当代人更应感激于电脑大行其道的盛事盛景——每个人终于可以透过《模拟地球》(SimEarth)这款有高度教育性的游戏,用造物主般的能力和威仪去呼风唤雨,去掀起生命进化长河的洪波巨澜。

《模拟地球》采用了章回式结构把整个地球的生命演化过程划分为几大关面。每个关面相应设定了诸如大陆生成、火的发明等一些能让玩家头大如斗的过关条件。把玩地球之时如遇难题或麻烦还可“柳暗花明又一村”——用热键呼叫一位叫Gaia的先生来指点迷津,进而向更高级的故事推演。

《模拟地球》的大体流程是:

●海洋的形成 话说天地初开之时,地球由于受到其它星球的冲击而使地形和标高发生显著变化。继之水蒸气冷却,化作大面积降雨——海洋开始出现。

●多细胞生物进化 通过温室效应的设定使气温升高,为生物的生存环境提供进化条件。例如变形虫可进化成多细胞生物——海星。

●调控大气环境 抑制气温的显著变化。本章主要是通过大气模型图示方式对大气中的酸雨、二氧化碳、降雨量等导致温室效应的主要因素进行调整。

●创造具有文明的生命 在保持大气温度稳定的前提下(可进行微量调整)运作完成地球上各种生命种群的创生与进化。在流程中,玩家可透过“地球状态表”、“生命种群比率图表”等多款窗口式选单来关照当前的地球生命进程。此章的目标是火的使用。

●促进文明发展 在科学发展等同于文明发展的设计理念下,玩家应将不断地发现新的高效能源(最高自然是原子能了)当作首要选项。因为举凡农业、工业、科学技术进步等方方面面,消耗能源是必然的。



图 7.1 《模拟地球》场景

●生态文明出现因大气污染所形成的公害，使地球环境遭到明显破坏，生物种群的多样性难以为继，这些结果又反过来作用于地球环境，更使其陷入恶性循环。因此，要特别注意能量消耗和生态平衡之间微妙的关系。本章回要求玩家能创造出更有利于人类生存的新文明——生态文明。

值得一提的是，《模拟地球》是威尔·威格特根据一位英国科学家提出的 Gaia 理论来创造游戏模型的。该理论认为地球上各种生物种群的进化既受制于地球的大气环境，同时，地球上的动植物也会对地球大气环境产生影响。

地球生态问题目前已不单是科学家的盛世危言，各国政府也为此诚恐诚惶。目的只有一个，即拯救人类赖以生存的地球。

《模拟城市》

《模拟城市》自从 1989 年由美国的 Maxis 公司推出后，好评不断。显然它是值得游戏研究者认真对待的典范之作。

作为《模拟城市》的原创者，威尔·威格特指出：这个游戏存在着两种互相关连的标准有待于玩家去理解。一种是静态的构造标准，即一座城市都是由哪些部分来组成的？各部分之间的结构如何？体现了什么样的功能？另一种则是城市动态进化过程的标准。

游戏自有其一套标准。但由于评价的尺度不同，论证的方式有别，再加上游戏在表现形式上的边缘性，使得现今的评价众说纷纭，有些评论也确实没边没沿。有一类游戏，开始给人感受强烈，操练一段之后便没有了感觉；另有一类游戏开始没什么感觉，玩过一段时间，便会慢慢琢磨出味儿来，甚至于身心有了宏伟的感觉。好游戏应在后者，而威格特先生的《模拟城市》正属于后者。

渐入佳境是认知游戏品味的不二之途，它并非策略类游戏的专利，但慢工出细活也确属策略类游戏的强项。

还是回到威尔先生前面所讲的话。凡策略类游戏，无不是在整体与局部、系统与结构的静动之间，来回地辨证翻腾的。

其实，《模拟城市》涉足的是个了不得的大课题——城市规划。说浅了当算作评价市府资质政绩的标准，说深了当理解为普渡众生的根本。

中国时下的城镇变化常让人感慨到士别三日的不胜唏嘘。但也让人产生百转千回的满腹狐疑。城市发展自然是一件好处多多的盛事，但无遮无拦地少了规矩则很可能使好事变得不善。个中滋味相信那些操练过《模拟城市》的人自有一番感叹。

与发达国家的城市相比，我国一些城市的行政管理水平只能算作系统化、科学化的初级阶段。早在二三十年代的美国，一批著名的学者，如诺贝尔经济学奖得主赫伯特·西蒙就开始对市政管理这个课题进行了系统性的研究，成果颇丰。“二战”结束之后，管理科学有了长足的发展。与此同时，运筹学、博弈论、信息论、控制论、统计理论这些新兴学科更是异彩纷呈。城市规划作为一项严肃课题与上面所提及的众多学科有着无法割舍的内在联系。

威尔·威格特是与美国麻省理工学院共同合作承担了“城市建设规划”这项科研课题。而《模拟城市》这款具有典范意义的杰作便采用了课题中的实际结果。当然，作为娱乐化的游戏，其系统设计要比真正的规划来得更简便。

虽然说，《模拟城市》还不足以成为时下市政管理人员的必修功课，但能让芸芸众生乃至于孩子们身心宏伟地履行一番市长之职，威格特先生的一石两鸟之举确实不凡。

玩家操持《模拟城市》,其介入的方式是凭借界面上的指令菜单来实现的。

其实,《模拟城市》也好,《模拟地球》也罢,它们体现原创者威尔·威格特先生所奉行的游戏设计理念:尊重玩家的参与,同时严谨设计由题材所衍生的规则。即圈定出玩者介入的限度,用介入的条件化结构来推导电脑图形的阴晴圆缺。跳出规则,便难于施展。

日本 ARTDINK 公司出版的《A 列车》系列在游戏界也是一部口碑极高的策略类游戏。其规则性极强。

第一版《A 列车》于 1985 年正式驶入日本电脑游戏市场,经过十几年的磨砺,其后续版本连绵不断且品质也水涨船高。此系列作品在各类游戏评选活动中多次获奖。(在 1993 年度日本第二届软件大奖评选活动中,《A 列车Ⅳ》荣登游戏类软件榜首)。

《A 列车》的内容是经营铁路,推动沿线城市发展。第一代推出后便被日本游戏迷引为谈资,口耳相传。

进入《A 列车》,选手扮作一家铁路公司的董事长,打天下的资金是 10 万美元,总体目标是在一年期限内沿着西海岸铺设一条贯穿美国大陆的铁路,使其直达美国总统的别墅山庄。

一年 365 天除了晚上不得造次施工之外,阳光直泻之时便尽可能在版图上用铁道描龙画凤,如此平铺直叙的抒情未久,玩家便感百爪挠心,因为已囊中羞涩。因此,首要是行经营之道。有胆识地设点建站,有规则地排出车次的往返调度,然后便可让火车震笛长鸣,行物流与人流之壮举。接下来的小把戏便是透过钱眼看其所辖各站是人头涌动还是货少客稀。碰到前者自然可以让 A 列车的线路顺利延伸,撞到后者便只好另外找“辙”了。

如果 A 列车永远在周围毫无回响的寂寞中孑然而行,便不会有今日愈老弥坚地让众玩家倍加恩宠。铁路运营势必会带动沿线的经济增长。《A 列车》的精明之处在于用游戏的小把戏作起了上述大文章。更值得注意的是 A 列车与周围城镇的交响奏鸣,仅止于玩家在铁路所辖之内弹拨出春夏秋冬,至于沿途市镇是否会跟着 A 列车摇头摆脑,翩翩起舞,化不毛之地为重镇,这是就要看各玩家的造化了。

将玩家介入其中的方式限定在一定的范畴之内,并将另外的一定范畴界定为电脑统筹,两者之间互为因果,荣辱与共,这当是策略游戏的主要特征之一。

从这个意义上讲,ARTDINK 公司的《A 列车》系列与威尔·威格特的模拟系列确有异曲同工之妙。

在国外,游戏迷常将这类游戏称之为金鱼缸样式的游戏,意在说明操持此类游戏无异于饲养一条美丽的金鱼。这个比喻是否妥贴恰当姑且不论,却道出了此类游戏发展的新思路。

《模拟蚂蚁》

与时下作派非凡的大容量游戏作品相比,圈点 Maxis 公司的《模拟蚂蚁》给人一种闲庭信步之感。但是,不讲人道而论蚁事的《模拟蚂蚁》属“聊斋志异”,无论粗尝还是细品都有玄机。

●**你成了一只蚂蚁** 每个人在童蒙时或多或少的都曾俯首地面专注于蚂蚁的操劳之事,并在记忆中永不褪色。专注于蚂蚁,或是一种造物主的情怀,是恍惚溶入其中的神思。

《模拟蚂蚁》以一只蚂蚁的视点架构游戏。节目里,玩家将操练一只蚂蚁劳其一生,觅食、挖洞、搬运蚁卵,任劳任怨。即便平和如斯,遭遇到另一窝同类的侵犯时也会激起将其撕咬一番的激情。然而创作者的意图并非囿于单纯的描摹蚂蚁的个体行径,而是透过玩家的操作,去影响整个蚁群的有序行为。去绘制一幅蚁群部落的荣辱兴衰图。玩家在游戏中无法向任何一只蚂蚁发号施令,只能通过个体与个体之间的信息交换来推演具有一致性行为的链式反应。

游戏流程中,间或有蜘蛛跃然而出,也间或有一只球鞋踩上一脚。相对于蚂蚁而言,对付前者可四下乱蹿,面对后者则是一桩在劫难逃的灾难。

●**蚂蚁的社会结构** 有位先生曾描述过如

下情景：地面上有两窝蚂蚁，在很长的一段时间里相安无事，和平共处。但有一天，一桩很戏剧化的事件出现了。约黄昏时分，一个蚁巢中鱼贯爬出十几只蚂蚁，昂首走入了另一窝洞穴。未久，十几只蚂蚁又慷慨而出却居然一个不少。翌日清晨，一场军团级的蚂蚁大战演绎得十分惨烈，两窝蚂蚁周遭尸横遍野，而从蚁穴里涌出的蚁群仍义无返顾地挺进战区……这位先生推断，昨日的那十几只蚂蚁是向对方下了“战表”。闻者为之瞠目。

透过《模拟蚂蚁》，玩家应该明白，区区蚂蚁何以在物竞天择的自然界里立于不败之地，究其道理当归功于蚂蚁的特有社会结构。更有昆虫专家声称：一些特殊种群的蚂蚁，其社会结构的严谨性要胜于人类的社会结构。

●不可小视的昆虫，不可低估的威格特　在《模拟地球》里“极目楚天舒”之后，威格特的目光竟聚焦于微不足道的小小蚂蚁身上，真可谓俯仰之间别开生面。

美国哈佛大学有一位叫爱德华·威尔逊的生态学和昆虫学教授，因以毕生精力研究蚂蚁而闻名于世。在长达50年的研究生涯里，威尔逊凭借非凡的毅力揭开了蚂蚁王国中一桩又一桩鲜为人知的秘密。

就个体而言，蚂蚁确实渺小至极，其体重不及人类平均数的百万分之一，但威尔逊则大胆言之：在整个地球系统中，蚂蚁的所作所为却功盖天地。长话短说，无论就蚂蚁的种类还是其数量而言，都冠及所有昆虫。据估计，蚂蚁的总重超过20亿吨，约占陆地动物生物量的百分之一。小小蚂蚁之所以能影响地球生态系统，其主要功勋在于改善土壤。蚂蚁在土壤中操劳之时，能分解土壤中的有机质并使之松软通气，令各色植物获益。另外，蚂蚁还是许多植物害虫的天敌。自然界的无数动植物其生存都直接或间接地与蚂蚁有关。如果蚂蚁突然消失，人们对地球生态系统会倒抽一口凉气！

在《模拟蚂蚁》的界面上，有线上帮助。打开它，有关蚂蚁的习性、行为方式、个体史、群落史以及蚂蚁的社会组织结构会一览无遗地展示在玩者面前。不难想象威格特在设计《模拟蚂蚁》的案头工作台上，一定少不了威尔逊教授等人论及蚂蚁的专著。

从《模拟城市》到《模拟地球》，而后又是《模拟蚂蚁》，游戏设计观念的理性张力与游戏内容取材的标新立异，或多或少地显现出了作者对游戏界的一种反动。是具有明显风格化特征的作者游戏。

或许威格特本人是一位生态主义者。因为他把城市中的建筑楼群当成了摇曳多姿的树木，令其生根、发芽、开花、结果，而城市里的居民则变成了这块肥沃土地上的蚂蚁。

商业策略游戏简介

商业策略游戏（或称经营策略游戏）是策略类游戏的一个重要分支。其本身还可以划分为如下3种样式：

角色化商业策略游戏

这种游戏通过参与模拟中的组织进行商贸活动，体验相关的知识。游戏中，参与者扮演企业的经营者或管理者，在假定的经济环境中进行产品的生产和经营。

50年代，美国的一些高等学府与经营者协会曾先后举办过《库存管理游戏》、《人事管理游戏》等一些以商业管理活动为主题的游戏，开商业游戏之先河。

美国人这种用游戏形式化解商贸理念与实践的作法，引起了日本商界的重视。1958年，正值日本举办各类经营研讨会的活跃期。享有日本经贸人才摇篮之称的著名私立学府——庆应大学与日本效率协会联手举办了商业策略游戏的讲习班，并将其作为培育企业干部的一种方法加以实施。

随着计算机的出现和普及，角色化商业策略游戏在拟真度以及信息处理的能力等诸多方面均有长足进展，参与者的情绪化角色体验更是有实践感和临场感。

体验一项事物，与书本上的认知效果是不同的。比如说，出游欧洲各地名胜，体察地理人情，与在书本上透过文人的生花妙笔去读欧洲，两者之间的差距自不待言。

角色化的拟真，情结化的体验，只为了局中人身与心达到和谐。

图版化商业策略游戏

如果说角色化商业游戏的目的是揭示之道的话，那么图版化的商业游戏强调的是博奕之乐。它旨在透过一种商业背景或氛围，以游戏的方式来展开雄于兵战的商战对抗。当然，图版化的游戏方式与商业题材的有机融合并不仅仅是博人一乐的玩意儿，能体味到商业活动的知识仍是这种游戏的价值之一。

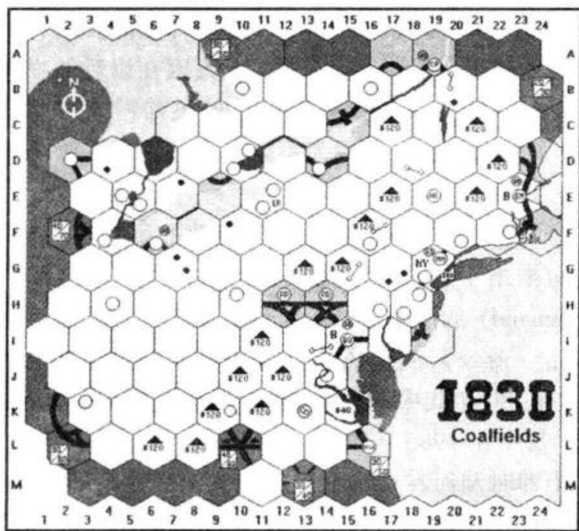


图 7.2　美国著名图版铁路游戏《1830》的地图

图版化商业游戏中，铁路游戏是一大项。其中最负盛名的当推 Avalon Hill 公司出版的《1830》。《1830》的参与以 3～5 人为宜，图版上描绘的是 19 世纪 30 年代美国的一片蛮荒之地。初始时每位选手拥有一笔资金。而后大家便轮次铺路建站，以便让自己的私营铁路公司有所收益。汽笛一响，黄金万两，选手们可以展开商贸谈判，或协作或对抗，种种行为自然要因时因势定夺。公司发展到一定阶段，还可发行股票，并在局中人构筑的迷你型股市中买卖交割。玩《1830》时，由于运算数据量较大，故配置一台计算器不算夸张。游戏结束，根据每位选手的所得与把持股份的合计数额来定出谁是铁路大亨。

《1830》作为铁路游戏的经典，不仅在美国很受欢迎，欧洲以及亚洲的日本等地区也有相当玩家痴迷此道。

以铁路为题材的商业策略游戏，在盘局的展拓之中，铁道模块的蜿蜒组合所产生的拼摆，即使对那些作壁上观的局外人来讲，也不失为一幅 19 世纪工业革命的诗意图景。

图版化商业策略游戏中，除了《1830》具有典范性外，还有诸如《企业霸主》、《经营参谋》、《股票入门》等名牌。

电脑化商业策略游戏

一般而言，电脑化商业策略游戏所模拟出的经营活动不外以下三个层次。

第一个层次是利用差价倒买倒卖。这种形式多出现于其它类型游戏的经营环节上，比如在《大航海时代Ⅱ》中，玩家就要忙着从非洲西海岸往欧洲运金子，因为金子在非洲很便宜，而在欧洲却能买上个好价钱。但在真正的经营策略游戏中，此种方法并不多见。严格来说，股票交易也是一种利用差价倒买倒卖的行为。股市系统在经营策略游戏中经常出现，但大都比较简单，所以暂且归入第一个层次。

第二个层次是指通过商品产销来赚取商品中除去成本外的利润。成本包括生产资料的价值和劳动力的价值。在某些游戏中（主要是运输题材的游戏），劳动力价值被忽略，玩家只需在生产资料即运输工具方面投入资金；而在另一些游戏中，像 Bullfrog 公司的 Theme 系列，劳动力的问题则被提到相当重要的地位，这时候，玩家就要为雇什么样的人操心不已了。成本的价值决定了利润的多少，1 块钱的投资是不会得到 100 块的利润的。这种层次的经营活动在经营策略游戏中最常见。有时游戏者还需要根据市场的供求关系调整商品的价格，大涨价也罢，大出血也罢，都是为了求得最佳的经营效益。

第三个层次是通过开发新技术新产品来占有市场。这是目前此类游戏所能模拟的经营活动

的最高层次。科学技术是第一生产力。对开发的投入能够带动产品的丰富,最终能带来巨大的回报。当然也不能急功近利,否则有了新产品却没钱生产,倒霉的可是自己。

尽管这些游戏有着明显的共同之处,即以金钱本位来推演游戏进程,但由于每一款作品取材不同,表现方式各异,其品位以及蕴含的商业理念、审美价值、博奕思想各具特色。

回眸战争类游戏的发展历程

最早的战争游戏发端于 1976 年,当时一位叫华特·伯莱特的美国人用 Fortran 语言编写了一部可运行于大型机上的战争游戏《银河帝国大决战》。该战争游戏属回合制,但并没有商品化。一直到 1984 年,一位叫马克·鲍德温的人才将《银河帝国大决战》用 C 语言重新改写一遍,并重现游戏江湖,其运行平台为 IBM PC。

1977 年,被誉为硅谷孩子的乔布斯和沃兹联手创办的苹果公司推出了 Apple Ⅱ电脑。这种 8 位 CPU、48K 内存的个人用电脑不仅为计算机平民化吹响了让人经久难忘的号角,而且使计算机游戏开始从大型机的威仪之中逃逸出来,走向平民,走向市场,走进每一位电脑游戏爱好者的心灵深处。值得一提的是,作为 Apple 电脑的发明人沃兹曾是一位电子游戏程序设计员,他曾在美国第一家电子游戏公司——阿塔里公司供职。

苹果电脑问世后,美国一些游戏迷便各展拳脚,想方设法把图版游戏改造成电脑程序。电脑游戏的发展从此掀开新的一页。

第一部可运行于 Apple Ⅱ电脑的战争游戏是《坦克大战》(Tankics),设计人为克利斯·克劳夫。同内容的《坦克战术》原本是美国 AH 公司在 50 年代推出的一个热门图版游戏,曾经风靡一时。

尽管 AH 公司的《坦克战术》有先声夺人之功,但在由图版游戏向电脑游戏的转化过程中这家公司却没有“风物长宜放眼量”的眼光去把握这种机会,于是 SSI 公司趁机脱颖而出。

“行至水穷处,坐看云起时”。当苹果电脑在美国市场上腾云驾雾般的大放异彩之时,一位叫乔尔·比林斯在美国人很识时务地驾起祥云一朵,开始在战争游戏由图版向电脑的改造之中倾尽全力。比林斯于 1979 年创建了 SSI 公司。同年年底,SSI 公司的战争游戏《电脑俾斯麦克号战舰》(Computer Bismak)与苹果电脑捆绑销售。当时,Apple Ⅱ电脑售价为 2100 美元,而 SSI 公司的软件则为 59.95 美元,二者的捆绑售价为 2600 美元。3 个月后,比林斯如法泡制,标价为 2160 美元的战争游戏《电脑埋伏》上市。

从 1978 年起步的 SSI 公司以“好风凭借力,送我上青云”的独特经营方式把战争游戏作为主力产品,不断的推向市场,其销售业绩也不断攀升,到 1981 年这家公司的年营业额已突破 90 万美元。

进入 80 年代,一位叫席德·梅尔的美国青年人创建了 Microprose 公司。此人因在以后的岁月里经 AH 公司授权创意设计的策略游戏《文明》而饮誉四海,并成为策略游戏的领军人物之一。

1983 年,Microprose 公司创建的第二年,该公司推出了一部取名为《北约防卫线》(NATO Command) 的战争游戏,而后脱胎于该作的系列作品《命令》演化成这家公司早期经典作品之一。在 80 年代中期,《命令》系列的作品共推出 3 部,其中在 1985 年推出的《最长的一天》因采用了半即时制而在市场上出尽风头。《命令》系列的第 3 部《杀戮战场》则于 1986 年上市。

早在 1984 年,一位叫依斯·西德兰的美国大学生便开始着手设计一部规模宏大的战争游戏,取名为《全球军事模拟系统》(Univers Militery Simlation)。整个设计工作历时三载,终于在 1987 年脱颖而出。其运行环境跨跃了四个平台。《全球军事模拟系统》上市后其销售量攀升至 10 万套之巨。

除了场面宏大,设计严谨之外,《全球军事模拟系统》最值得圈点之处是在时间模拟方面采用了半即时制,为战争游戏由回合制向即时制的蜕变迈出了重要的第一步。

在战争游戏的进化过程中,《鱼叉》也是一部

重要的作品。图版型的《鱼叉》面市于 1981 年。1988 年美国 Applied 电脑公司开始向电脑移植，并于 1990 年上市，《鱼叉》领先于当时的电脑游戏，不仅是一部成功的游戏而已，它的创新之举，在于为战争游戏在发展方向上提供了典范性。电脑版《鱼叉》首先采用了完全即时制，具有领导潮流的意义；在模拟时间的处理方法上采用了被称之为“时间压缩比”的模式，同属创新之举；另外在空间模拟上突破了六角形网格地图的常规表现手法；最后是全程支持鼠标，为业界简化操作之先导。

此外，有关《鱼叉》的花边话题还有一说，在美国通俗小说界颇有名气的汤姆·克兰西对《鱼叉》的始作俑者拉瑞·邦德感佩有加，据说，克兰西的红极一时的通俗大作——《猎杀红十月》，其创作灵感便拜《鱼叉》之赐。

第一版的鱼叉在 1990 年上市后，便在半月之内销售告罄。事隔 4 年后，重整旗鼓《鱼叉 Ⅱ》终于问世，其声其画的洗心革面特色也着实夺人耳目。但是在战争游戏即时化的潮流中，真正夺人耳目的当推 1993 年由 Westwood 公司设计的《沙丘魔堡 Ⅱ》。《沙丘魔堡》系列是根据一部美国的科幻小说改编而成的，第一代作品是一个冒险类游戏，市场反响口碑不俗。而《沙丘魔堡 Ⅱ》则摇身一变，成了一部即时制策略类游戏，令玩家一震。从《沙丘魔堡 Ⅱ》开始，即时制已呈紫气东升之势。

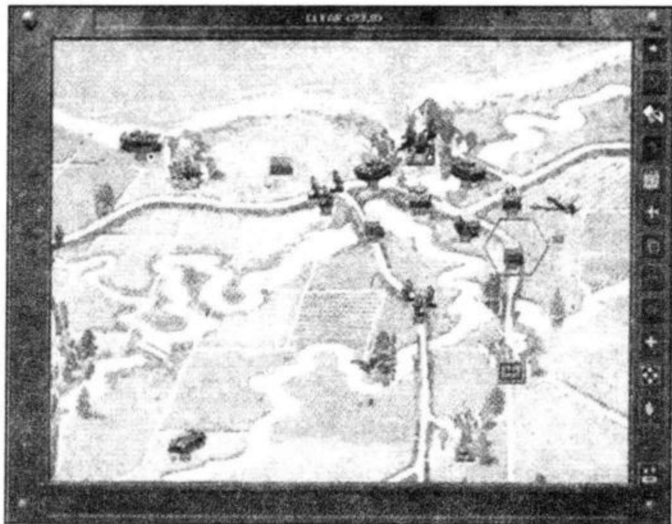


图 7.3 《装甲元帅 Ⅱ》战场一瞥

在 90 年代中期，战争游戏的佳作叠出，如 1994 年由美国战争游戏设计大师级人物丹·班顿 (Dan Bunten) 献上了一款半即时制战争游戏《全球争霸战》(Global Capuest)。它可以通过调制解调器或 IPX 网络进行连线对战。在这一年，最具口碑的战争游戏首推 Blizzard 公司的《魔兽争霸》。它以中古时代的魔幻世界为背景，用即时制样式描绘出一幅血与火的残酷战争画卷。1995 年，Westwood 公司的《命令与征服》横空出世，震撼不止于战争游戏领域。作为这家公司的言志之作，在战争游戏进化史上，《命令与征服》无疑是一部弃绝回合之术而为即时之唱的力作经典。《命令与征服》并非无懈可击，也非无法企及，但在时代潮流的涌动之中，它宛如一面旗帜，迎风招展。在同一年，Blizzard 公司的《魔兽争霸 Ⅱ》金身重塑，驾临市场。它与《命令与征服》双雄并峙，使战争游戏即时化之路阔步迈上康庄大道。

1995 年，SSI 公司仍采用回合制方式设计的《装甲元帅》出现在游戏市场上，尽管表现手法上相对传统，但因制作精细，操作简便等多方面的上乘之举，故仍属于一流作品。被喜欢回合制的老玩家所津津乐道。特别是 1997 年由 SSI 公司穷其天工为《装甲元帅》所写的续弦之作——《装甲元帅 Ⅱ》继续以素面朝天的回合制示人。它似乎在向世人证明回合制之于战争游戏的价值——在时间的定格之中，智力较量的公平和公正。

1996 年，Westwood 公司又将《命令与征服》着以红色战袍披挂上阵，即续作《红色警戒》使全世界的游戏迷的电脑屏幕上烽火连天，卷起绝地风暴，《红色警戒》尽管改良为海陆空立体之战，煞是了得。但就其意义而言，仅能算是微小的进步。

目前即时制似乎成了战争游戏的主流境界。尽管人人喊出声，但却个个不出色，截止目前为止，《命令与征服》系列(含各类游戏平台)在全世界的销量达 500 万套之具，其战争游戏的当红盟主之位仍无人可以动摇。

美军眼里的战争游戏——美海军陆战队开发作战级游戏

在电脑游戏中，以战争模拟为题材的游戏正随着信息技术的日新月异而发生着质的变化。这不仅使一介平民在操练之中对军事常识了解得陡然满腹，美国军方也开始放下架子的投来惊鸿一瞥。据业界媒体披露，美国海军陆战队已将市面上出售的所有与军事题材相关的游戏作品全部网罗。用职业军人的目光来看游戏好玩不好玩。

美国军方开始认真对待电脑游戏这厢事肇起于1994年的一次军事会议。当时，正值海军陆战队新任总司令查理士·克鲁克走马上任。9月份在由他主持召开的一个会议期间，在众多的议题中，一项关于"如何训练军队中所有阶层人员面对战况时做出正确的反映和抉择"的话题堂皇而出。堂皇之中，对信息技术有着超级热情的卡尔·汉诺夫上校的声音无疑左右了陆战队高层对战争游戏的重新审视。会议随即作出决定：由卡尔·汉诺夫上校负责成立一个以高科技为手段的模拟机构，该组织首先要对目前市场上所有与军事题材相关的游戏软件做一次全面的评估，看其能否对军事的决策有所裨益。

作为美国海军陆战队的一位现役校官，汉诺夫说服美国军方走火入魔式的全然接纳让战争游戏"游戏"美国军队的建议，绝不仅仅凭借此君能言善侃的嘴上功夫。他对高科技之于军队建设的超级情怀，以及他对电脑游戏之于军争之道潜在前景的期许，也并非一时心血来潮，也不是脑筋急转弯。在官至上校的汉诺夫目力所及之下，信息技术的山洪之势尤其需要美国军界审时度势，并斩获其中的玄机。因此，当由这位行伍出身的职业军人所担纲的海军陆战队模拟机构甫告成立时，便令其属下将市场上出售的所有与军事题材相关的游戏全部网罗，继之便是逐一通关。据这位美军上校在接受美国记者访谈时交待："我们很快发现，它们的设定虽然大体上还算正确，但是错误的地方也不少。有一些甚至严重到有负面教育的可能性。因此，我们建立了一套评估标准来检测这些软件，看它们有哪些是真的对陆战队的决策训练有所帮助。"

对一个游戏软件的评估显然是主客体相互作用的结果。因此，因人而异的认识也便千差万别。更何况商道与军界考研的角度不同。目的有别，对同一个游戏作出不同的评判结果也是不足为奇的。以《爱国者》为例，该游戏曾被美国游戏杂志界立为"根本不好玩"之列而被打入"无聊"的冷宫。但美国军方却与玩家的冷眼相看大相径庭，对其评价颇高。

然而，令人感兴趣的是，美国军方制定的评估标准对多年来商业化游戏理性疏理和沉淀的评析体上也给予了充分的尊重。比如说，军方对游戏评析标准中诸如硬件配置，界面设计，价位甚至耐玩度等项参量都与商界如出一辙。而像"是否能够对作战的信息情报有充分的表达和传递"，"有没有充分的作战流动性"等项评估，则出于职业军人严谨的作派。

陆战队对游戏软件的评估工作是在一个"实验工作小组"内部展开的。值得一想的是该部门过滤游戏的原则是："学员可以利用这些游戏来加强对于战况的研究判断，训练学员在纷繁复杂的战场上作出正确的抉择，以及能够对于各种意外状况做出适当的反映。原则中着重指出：学员学习的是"如何思考"，而非"军事常识"。

为了让读者对美军方对待游戏所秉持的严谨态度有一个更为具体的了解，下方例举一下评估的案例以供参考。评估对象为《十字军作战》：

●电脑对手的智商	高
●是否真实	真实
●关卡地图的弹性	中等
●关卡战斗序列的弹性	中等
●关卡资料的弹性	低
●游戏的时间	中等
●游戏进度是否可调	否
●趣味性	高
●相关资料的完整性	完整
●资料的正确性	正确
●是否有教学范例	有
●游戏速度的重要性	低

最后评估小组的结论是“在战争游戏迷心目中,《十字军作战》是少有的杰作,而我们的分析结果也的确是这样。”

但是,在众多的战争游戏之中,受到“杰出”这类嘉许的极为有限。按着汉诺夫上校的说法:到目前为止,还没有一款“作战”级的战争游戏能够让军方感到满意。虽然说《装甲元帅》(SSI公司出品)和《命令与征服》(West Wood公司出品)这两部游戏非常受欢迎,而且它们也真的有一些作战成分在里面,但它们离军方的要求还有一段距离。

美国海军陆战队模拟机构驻地位于弗吉尼亚州的考蒂科市,其建筑从表面看毫无特色可言,然而这个部门供队员们作战训练的场所却俨然与电脑游戏厅无别。透过模拟机构组建的内部网络,队员们可以大玩《毁灭战士》。

id公司于几年前推出的3D动作类游戏《毁灭战士》,无疑是一部最成功的商业软件之一。它不仅令玩家们在左冲右突的晕头转向之中大呼过瘾,而“实验工作小组”将其改编成“海军陆战队版”更是一种实实在在的嘉许。

史考特·巴奈特目前是模拟机构的企划人员。海军陆战队版的《毁灭战士》便是由他企划了一番蜕变而成的。在这个所谓的陆战队版的《毁灭战士》中,角色的“生命等级”调至20%,按巴奈特上尉的话说,在真实的战场上你只要被击中一两次就失去战斗力了。”然而真正让这位上尉费心费神的地方是关卡的设计能否体现各种战术组合训练拟真性战况,并从中磨砺出陆战队员在无数选择中作出最正确的判断。

让《毁灭战士》这类游戏来“游戏”美国陆战队员,巴奈特可能有许多感慨留待总结。但最让这位上尉感慨的是陆战队员在屏幕前那份投入感。“传统的战术训练一向是在黑板上面进行的,通常是用一些×、○来代表敌我双方,然后用沙盘推演的方式来表示战术思想,反正是纸上谈兵啦!”巴奈特上尉继之言道“这是一种非常枯燥无趣的训练方式,然后受训的队员们就全副武装地到野外去演练一番,一切行动都是照本宣科的教条化,结果不但士兵感到无聊,而且还得花费大笔经费。现在凭着这套系统,我们为战术训练提供一个全新的系统。”

巴奈特上尉不无得意地说:“由于士兵们在学习时充满了乐趣,因此他们非常地投入,想像力得以自由地发挥。还有,当他们尝试不同的选项时,他们会面对与敌方遭遇各种可能情境,而这样便自然的让士兵们学习到许多新东西,诸如对付一股敌人,采用何种战术组合是最有效的?这套系统最大的好处是弟兄们真的上了战场,他们的心理很快能够适应,战术上的协调也比较灵活,因为他们已经在电脑上并肩作战过。”

除了将《毁灭战士》改编成供陆战队员作战训练的版本之外,美军的模拟机构在1996年便开始着手设计一部取名为《野蛮》的作战级游戏。之所以命名为《野蛮》,据说是为了纪念海军陆战队现任总司令克鲁克的父亲。另据说此位老者也是行伍出身,因骁勇善战的传奇经历而留下了“野蛮”外号。

美军模拟机构对《野蛮》期望如下:

1. 能够真实地表达作战级的战场情况。

2. “时间”要素必不可少,而且速度适中。

3. 好玩,能够让参与者一直有兴趣玩下去。

模拟机构的掌门人汉诺夫上校针对第3条的下述解释,显然包含了他对五角大楼方面的不满:“如果没有人想玩这个游戏的话,那么我们的工作不是白做了吗?所以我们让它必须“好玩”。以前五角大楼花了大量的人力物力,设计了一个作战级的模拟程序,它虽然达到了模拟的效果,可是实在太枯燥无味了。我敢说根本没有人会想要操练它。有鉴于此,我们的作品必须同时具有专业的价值和娱乐的效果才行,而不是让士兵们在一种很无聊的精神状态下去学习。”

美国海军陆战队在模拟训练方法上企图通过在市场上大行其道的电脑游戏寻找到一条卓而不群的捷径,其所思所想尽管受到了陆战队高层的支持,但它在美国军界的反响却是有褒有贬。尤其是在成效不彰的试验阶段,来自其它兵种的怀疑目光甚至尖刻的批评也是不足为奇的。

汉诺夫上校在接受业界记者采访时,并不讳

言此类传闻。他除了强调海军陆战队作为美国的一支快速反应部队所肩负的特殊使命之外,他坚信模拟部门通过这种超乎想象的崭新训练方法能够使陆战官兵的每一个人对于千变万化的战场有更深一层的理解。这几百小时的课段会让官兵们好好地去“玩”电脑游戏,而他们可以在玩的过程中学习到如何先发制人,如何对战况作出迅速的反应,以及如何在精神上有较好的心理准备。

身为模拟部门的主持,能言善侃的汉诺夫更善于用模拟的语气来阐明他的作战训练理念:“假如,当一位士兵接受过电脑游戏的训练,以后他在战场上对于全局的观察会更加敏锐。相反,缺乏这类训练的士兵一到战场后马上会有一个念头涌上心来:天啊!原来打仗就是这么一回事,我的任务就是杀人和不被人杀。但是,经过电脑游戏磨砺出来的士兵则会更进一步去设想,我只要向北方前进 500 米,就能切断敌人的补给线了。或者是另外一番情境,如果我做这种侧翼行动的话,那就没办法得到我军的炮火支援了。不行,这太危险了,我还是换另一条路线吧。”

这位对电脑游戏有着超级情怀的美军上校总结道:“我们的理想是,让官兵在一个兴趣盎然的环境里学习到种种军事技术,等到他真的上战场时,能够把学过的东西灵活运用。我们最怕的是,一个军人上了战场后只会在那里哭爹叫娘,手足无措,白白当活靶子。而受过这套训练的人,等到真正的上战场的时候,会证明他过去花在键盘上的时间不是白费的。他的作战经验将会使他在面对敌人的时候,占有很大的优势。而这在未来的战场上将会是决定性的因素。”

需要补充说明的是,汉诺夫将作战训练游戏化在美国军界并非孤掌难鸣,1997 年年初,在美国亚拉巴马州麦斯威尔空军基地召开的一年一度的“Connections”会议上,空军作战训练电脑游戏化也堂而皇之的成了此次会议的中心议题。与会者中,有军事专家、国防部官员、战争游戏设计人以及相关的发烧朋党。

会议期间,美国空军的模拟部门向与会者展示了他们的最新成果——一个十足热门的战争游戏系统,被称之为空军指挥实战系统(ACES)。《天龙作战》是 ACES 系统一个资料片,它模拟了如下战役:在不久的将来,位于朝鲜半岛发生了军事冲突。ACES 系统最值得夸耀的是它能同时处理 600 多名玩者的作战信息。游戏中设定了四种指挥模式:空中、地面、海上、情报。据介绍,《天龙作战》这部战争游戏的主要模拟层面着眼于战役方面。但它也可延伸至战术层面。

会议期间的展示作品中,由美国 BTWG 开发的《感测器战争:波士尼亚》(SensorCombat: Bosnia)也同样引人侧目。作为一部模拟游戏,它的通关目标不是赢得一场战役的胜利,相反,它是让玩者如何通过各种可能的手段来扼止危险地带爆发武装冲突。游戏中,玩者主要是通过高科技设备提供的各类信息情报来掌握并控制局势的发展。值得圈点的是,《感测器战争:波士尼亚》里构造的“欺骗”战术令与会者津津乐道。据说它能够营造出被军方定义的“CNN 因素”来,即根据当时的对峙状况适用媒体掩护来欺骗对方,借此来推进游戏的整体进程。

展会期间,海军陆战队模拟部门也将《陆战队毁灭战士》(Marine Doom)带入了会场。与此同时,采用《雷神之锤》引擎设计的《零度战区》(Battlesite Zero)当然是巴奈特上尉的得意之举,以便让各方人士评头品足。

Connection' 97 最让人惊叹的不是上述游戏作品的眼花缭乱,而是美国军界一些举足轻重的人物对电脑游戏所秉持的态度。约翰·华登上校目前虽已退役,但他曾在“沙漠风暴”行动中为空军制定并实施了“平行”打击方案而战功卓著,声名不菲。他在会议期间演讲的题目则是《21 世纪与战争游戏的关系》。

据说当年五角大楼在向海湾地区运送各类军需时,竟然将 1 万个运尸袋这类士兵的身后事也考虑了进去。此事被美国媒体张扬出去后,弄得美国朝野上下一片哗然。1 万个运尸袋并非小数,军方之所以作出如此最坏打算,源自五角大楼方面急火攻心的玩遍了一个又一个针对伊拉克部队作战的战争游戏之后作出的模拟统计。但“沙漠风暴”风平浪静之后,实际阵亡仅百人之数。这种悬殊的数字反差让人不能不认为军方的

模拟游戏是不是有点傻冒。

但华登上校则在发言中确信这些专业级模拟游戏是正确无误的。至于100与10000的悬殊差距，其肇因是作战思路是由序列模式向"平行"模式蜕变所致，其实这也是华登上校军旅生涯中最灿烂的一个大手笔。假如说，以美国为首的多国部队与萨达姆的精锐之师——共和国卫队在黄沙漫漫中展开一场坦克大决战，空中攻击的模式便是以"序列"方式来展开。所谓的序列方式就是选择目标A作为一个攻击对象时，要求一直执行到目标A完全被消灭为止；然后才执行攻击目标B的任务，直至B目标被摧毁，余此类推。

而华登上校向史瓦兹考夫将军(Schwarzkopf)提交的"平行"空中作战方案不仅将萨达姆彻底摆平，美军在海湾战争中也仅有一百多人捐躯，这自然也平息了美国万众为1万个运尸袋而心绪不宁的焦虑。

而作为美国空军大学的将级人物，雷登中将的声音无疑代表了美国空军部门对模拟战争游戏的开明想法：在未来的战争中"美国军队不仅需要称职的士兵，而且需要聪明的士兵。PC技术可以造就大量聪明的军人。战争游戏训练节省时间，节省金钱，最重要的是还可以节省生命。"

总结Connection' 97会议所达成的共识，有如下几点：

● 以战争游戏进行训练比任何形态的训练都更省钱。

● 它对环境不会造成任何影响。

● 它已经获得了美国国会的信心。

● 它确实符合"训练少将的最佳时机是在其只有21名士兵的时候"的军事教学准则。

显而易见，站在不同角度来审视电子游戏，其结果常常是大相径庭。因此也让人左右为难。商业化的电脑游戏进化到美国军界都有不菲的口碑，这是电脑游戏的殊荣，还是电脑游戏步入险境？同样是让人左右困惑。

值得提及的是，世界上第一台计算机的发明原本是为了战争之需。据说是美国陆军用于模拟弹道的飞行轨迹的。那种事发生在1946年。如果你生在那年那月，并对世事明如烛照，你会觉得美国人的所作所为是异想天开。事隔50年之后，美国军方又心血来潮的玩起了电脑游戏，也多半是异想天开吗？

再过50年呢？

君临天下——三国类策略游戏

既有运筹帷幄、决胜千里的雄才大略，又要有任人唯贤、远交近攻的长远眼光，作为一个贤明的统治者，你的任务是在乱世之际，兵荒之中，带领一班人马纵横捭阖。这是什么游戏？明眼人一看便知：《三国志》系列！

作为策略类游戏中涵盖层面最广的一种类型，要推选它的代表，日本光荣公司的《三国志》系列无疑是最佳的候选者。当然，这也和它在游戏史上的地位是分不开的。早在1985年，《三国志》一代的横空出世，就震撼了业界。在日本国内荣获了当年的"Login"大奖。受此鼓舞，光荣公司推出了这个游戏的英文版发往欧美，同样得到了高度评价，并荣获了当年的世界大奖，奠定了这类游戏的基础。在此基础上，有很多公司不断加以改进，涌现了多种优秀的作品。例如《银河霸主》(Master of Orion)、《英伦霸主》(Lords of the Realm)等就是这其中的佼佼者。因为它们都植根于同样的土壤，所以具有一定的共性和相似的游戏流程：都是先发展内政，再富国强民，然后招募军队攻城掠地，最后一统天下。这类游戏一般都可以分为以下几个层次：战略、战役、战术。其中战术层次是《三国志》系列所独有的。

虽然基础是同出一源，但由于设计者的侧重点不同，游戏的乐趣也就不同。先来看看大家熟得不能再熟的《三国志》系列。其实，光荣公司的《三国志》系列在东亚、东南亚文化圈的火爆，和三国故事在这些地区的广泛流传有很大的关系。正是对三国故事的了解和深入，促使广大玩家投身于那个英雄辈出、豪杰并起的风云时代。选择自己喜欢的诸侯一统天下，完成他未完成的事业使玩家有了归属感；游戏中耳熟能详的三国人名、地名更是让玩家平添了一份亲切感。可以

说，是游戏中浓郁的文化气息抓住了玩家的心。也正因为如此，在《三国志》3代之后，游戏中增加的隐藏情节得到了广大玩家的认同，并得以发扬光大。《三国志》系列迄今为止已是五虎闹京华。它在一代的时候就已经定下了这个系列的基本框架，表现得最为出色的是不断吸取玩家的反馈意见而不断改进的5代。再来看看西方大受欢迎的另外一个同类型游戏——被许多玩家称为"西方三国志"的《英伦霸主》系列。这个系列所反映的英国争霸史在人文因素上虽然没有《三国志》系列那么深入，但是游戏中提供的建设自己的城堡却成为反映浓郁的中世纪欧洲特色的一个主要成功之处。另外，简洁的图形化界面和自定战场的设计也是它的卖点之一。《银河霸主》系列则是人类征服宇宙愿望的一个缩影，多种科技发展战略、多种武器的研制、以及多种太空战舰的在星空中的层次布局所衍变出来的多种战术，是它的重要特色。此外，游戏中提供的10多个种族也为游戏增添了不少光彩。

运筹帷幄：游戏中的战略部分

这类游戏的战略部分，基本上都是由军事、内政、外交等几个部分组成。此外，还有一个共同之处就是它们都有一个最基本的单位：这个单位可以执行几乎所有的内政命令，整个游戏的一切活动都是以它为中心展开。在游戏中最小的国家(或文明)就是由一个这样的单位构成。在《三国志》系列中，这个单位是"州"；在《英伦霸主》系列中，它是"郡"；在《银河霸主》系列中，它就成为"殖民星球"。因为设计者的观念不同，战略部分也就呈现出不同的风格。

内政治理是任何一个策略游戏的重头戏。因为，一切活动都要花费国库的收入，内政治理的好坏将直接影响到国家的实力，并且在经营策略的层次上反映了玩家的这种策略水平。在《三国志》系列中它主要分为农业和商业两大部分：农业的发展决定了军粮的多寡，商业的繁荣决定了国库的充实。农业部分又包括开发、治水(以及耕种，仅在三代中出现)，它们共同决定了农业的收成；商业部分主要指商业一项，由它和税率高低、人口多寡等共同决定了税收的多少。在《英伦霸主》系列中，内政主要由食物供给和采矿构成，充实国库只取决于税率的高低和人口的多少。其中食物供给可通过饲养牛或者种植谷物来提供。在《银河霸主》系列中，内政除了以上两个部分之外，还有科技研究这一个最为重要的部分。同时、这个部分也是它的一个主要特色，侧重的科技不同，今后的策略方向也将会不同。内政的组成不同，执行方式也是各异。在《三国志》系列中，内政政令由武将执行，效果也取决于执行武将的内政能力和城市本身的情况；在《英伦霸主》系列中，它的执行效果只由郡中人力在各个方面的调配比例决定；而在《银河霸主》系列中，它的执行介于两者之间。没有领导者(相当于武将)时，星球的内政政令照样可以执行；有了领导者，星球的发展就是一日千里。和内政息息相关的民意值(人民满足程度)，也会对内政效果产生极大的影响并决定国家的发展潜力。同样，它们的反映形式也不相同。在《三国志》系列中，主要表现在人民的内政工作效率上。民意值高，有时内政效果可达平时的3倍；低于60，则效果只有平时的一半；还有就是民众的迁移对国家人口的影响。在《英伦霸主》系列中，人民满足程度的影响则主要是表现在人口的迁移和增长率上，因为所有的工作都是以人力分配的形式决定效果，可见它的影响之深。总之，不管内政的形式如何，它们都是为了达到一个目标：壮大国家的实力。

军事方面主要就是采购战斗单位、提升战力、选择进攻点(城市、郡、星球)等等。采购战斗单位是组建一支强大军队的基础。在《三国志》系列和《英伦霸主》系列中都是由征兵和雇佣军两个方面组成；《银河霸主》系列则是由购买太空战舰和雇佣驾驶员、船员等组成。战力的提升极为重要，一支训练有素的精兵队伍，可以轻而易举地击溃数倍于己的一群乌合之众。不过，三个游戏中战力提升方式各不相同：在《三国志》系列中，不仅可以通过购买武器(弩、马、强弩等)提升战力，还有单独的训练指令提升战力；在《英伦霸主》系列中，主要就是通过购买武器进行升级；在《银河霸主》系列中，主要是通过航行经验的积

累、对战舰舰体的改造以及先进武器的配备等提升战力。合理地选择进攻点,并且从全局考虑选派最佳的出兵地点也是军事上重要的一环。在《三国志》系列当中,城市与城市之间有固定的道路连通,因此选择进攻城市主要是考虑城池的经济价值以及攻城的胜算。一句话,主要就是考虑攻取这个城池的效费比是否划算。在《英伦霸主》系列中,因为采用了不同的方式,战略上的讲究也就相对比较多一些。除了以上的考虑之外,玩家更要从整个战略态势上考虑。因为玩家可以攻打任意一座城镇,只要敌人不在部队的行军道路上截击。这就为实现战略上的合围、迂回包抄等提供了条件,也比较符合实际情况。在《银河霸主》系列中那些类似于"时空之门"的引力隧道,在什么时候夺取才能符合整体战略,更是让玩家大费脑筋。总之,军事上的准备就是为了在战役上取得压倒性的胜利创造条件。

孙子云:上兵伐谋。如何用最小的代价获得最大的胜利,就不是光凭武力就可以解决的。可能是由于东西方文化方面的差异吧,在这个方面《英伦霸主》系列和《银河霸主》系列没有花过多的笔墨进行渲染,只有《三国志》系列下了一番工夫。善用计谋的军师将承担起削弱敌国的重任,为军事上的进攻减少阻力创造条件。破坏城防、焚烧军粮、煽动民众是对军事上最有助益的计谋;策反敌方武将更是一举数得;流言则是提高实施其它计谋成功率的前提……。能够用计做到不战而屈人之兵,说明玩家已经在这个领域登堂入室了。

外交从来就是战略上的一个重要组成部分。外交策略的正确与否甚至对国家的生死存亡有决定性的影响。因此,如何认识清楚当前的形势,确定最大的发展障碍并将其清除是一个高瞻远瞩的政治家所必需的。想当初,曹操就是定下了立足中原,兼并小诸侯,最后和强大的袁绍军决一死战而一统北方。在初期弱小的时候,自然不能四面树敌。己方和强大的邻国结盟是初期休养生息的必要条件,攻打较弱的诸侯以壮大国力是日后和强国决战的本钱。在《三国志》系列当中,外交指令多而全,实现常见的战略目标是够用了,不过电脑对手的AI不高,有求必应,实在是一个遗憾。在《英伦霸主》系列中,外交指令就比较少,不过它们的作用也不可小视。在外交上做得最出色的是《银河霸主》系列,不仅有多种外交指令供玩家实现自己的策略意图,电脑对手也因为种族的不同而体现出各自的特色。它们甚至还会捏造开战原因陷玩家于被动。总之,外交上的主要目的就是配合自己国家的军事实力,远交近攻,在时机成熟的时候再和强国决一死战。

这些情节虽然是分割成几个部分来叙述,但它们并不是各自独立的,而是存在千丝万缕的联系,构成一个有机的整体。譬如:外交策略的合理运用为初期内政开发赢得了必要的时间,使国家迅速发展;内政的成功为军事力量的壮大提供必要的经济基础;军事力量的强大又为外交上处于有利的地位提供了坚实的后盾;而计谋的合理运用达到了减少国力的损耗的目标,使国家保持长时间的稳定与强大。如何正确地把握住当前的形势要点,着重发展哪一个方面将是最能体现玩家策略水平的天平。

决胜千里:游戏中的战役部分

首先,来看看在战场上军队的歼敌手段——武器。前两部作品都是在陆地上的作战,使用的是原始的冷兵器,是短兵相接的肉搏战。《银河霸主》系列则是将战场搬到了广阔无垠的太空之中,武器也演变成为先进的高科技武器,是拒敌于千里之外的现代化战争。

再来看看作战形式的不同。在《三国志》系列以及《英伦霸主》系列之中,都主要可以分为攻城战和野战两种形式,《银河霸主》系列则主要是外太空的遭遇战。不过,《三国志》系列中攻城战仅见于四代。在野战方面,它们的作战单位也不太一样,《三国志》系列的单位军团在地图上用一个图标表示。《英伦霸主》则是由几个图标表示组成的一个军团群组,这个群组通过不同的排列组成不同的阵形,适用于不同的作战场合。另外,根据不同兵种的特点组织起有纵深、火力集中的战略布局,也是获胜的重要保证。《银河霸主》的军团单位构成近似于《三国志》,但是由于太空武器的

多样化，它的战术又和《英伦霸主》比较接近。在攻城战方面，《三国志》系列主要只有争夺城墙控制权的作战，胜利条件是全歼敌军的守城部队或者撞开城门进行决战。比较特殊的是，攻城器械是在战略部分的军事指令中就建造好了，只要携带了就可以立即投入使用。在《英伦霸主》系列中，攻城战的攻城器械必须就地制造，适当地调配攻城和制造器械的人力是一个重要的影响因素。此外，在这个游戏中某些城堡还有护城河，派兵填平这条鸿沟也是减少伤亡的重要因素。在《三国志》系列中，还有一个重要的方面，就是计谋的运用和武将的特殊技能对战争的影响，这是另外两个游戏所不具备的。总之，限制对方的优势和充分发挥己方的优势成为战争中的一对主要矛盾，限制和反限制成为战场上的主旋律。为达到这一个目标，如何在战争中利用天时地利营造出有利于己方的战略态势，成为验证统帅能力的标准。而战役上的目标都是攻取这个地点，成为自己管辖下的“一方乐土”。



图 7.4 融入了即时制和动作元素的三国游戏《三国群英传》

两虎相争:游戏中的战术部分

好了，该介绍介绍战术部分（武将间一对一的决战）了。它在这几个游戏系列中仅见于《三国志》系列。一对一的决战在三国时代的战争中十分常见，胜负的决定因素就是武力的高低。它也对战争的进程有一定的影响。在四代当中，某些时候甚至成为主要的影响。

最后要说的就是，《赤日》也是这种类型的作品。不过它采用的即时制，和一般的这种游戏采用的回合制大异其趣，因此显得十分紧张激烈，也更加充分地满足了玩家的成就感，这或许也是这一类型的游戏未来的发展方向吧。

谈了这么多，这种游戏不外有以下特点：

①以统一为目标，涵盖的范围广阔，包括经济、政治、军事、外交等各个方面。

②游戏中存在最为基本的行政单位，可以执行所有的内政指令，并且作为战争的战场而存在。它们是相对独立的单位，最小的国家就是由一个单位构成。

③在通常的情况下，这类游戏一般可以从两个层次来反映整个世界的形势：战略和战术。战略上的层次主要指为达到某一个整体目标根据具体的形势而采取的策略、方法；战术上的层次主要指一场战役中的具体战法。在三国志系列中还加入了一个武将单挑的层次，它的作用也不容忽视，因为它也会极大地影响作战的效果。

④各个部分之间虽然是相对独立的，但它们之间有着千丝万缕的联系。例如：战略上的运筹帷幄是游戏的基础所在，国富民强才有余力扩张领土、发动战争；战术上的灵活指挥是游戏中胜利的前提，战争的失败将会削弱玩家的国力并给敌国以可乘之机。

⑤游戏中的作战单位都是成建制的单位，不存在单兵作战的形式。

⑥游戏中一般都有武将这种类型的角色出现，他们的能力高低决定了部队的战斗力和国家的发展情况。

⑦存在相似的最佳游戏流程：发展内政—国库充实—扩军备战—攻占城池（郡县、星球）—在新的领土上发展内政……

硝烟弥漫的战场——战棋式策略游戏

策略类游戏中存在着一个历史悠久的亚类型：战棋式策略游戏。这个称呼是有历史渊源的，

因为它的发展就类似于电脑角色扮演游戏的发展，是从桌面上的兵棋游戏脱胎而来。因为兵棋游戏能够较好地反映出战场上作战双方的态势，所以成为西方国家进行战争推演的主要工具，并作为制定战略与战术的重要参考。最原始的兵棋游戏地图所采用的是由多个方形网格拼接而成，但由于这种方案造成了在对角线上的视觉误差，在经过多次改良而被六边形网格所代替，这也是电脑上多数战棋游戏的地图方案。为什么不取消网格采用完全连续的地图呢?这也是为了照顾早期电脑的低效率，完全连续的地图使部队的前进方向具有几乎无穷的变化，这是硬件所不能承受的。同时，因为它是直接由兵棋演变而来，在兵棋游戏中的回合制也在战棋游戏中完全得到了继承。也就是说，游戏中将时间划分为许多停滞的时间段，玩者在每个时间段内下达指令，电脑立即进行分析计算并给出结果。可以预见的是，这种时间制有两个无法克服的缺点：一是先行动的一方必然占据优势(先行者优势)，被击退的一方毫无还手的余地，因为部队已经不存在；二是完全无法模拟出同时发生的事件，这就使得游戏的真实性受到了极大的影响，促使设计师们对其加以改良。比较成功的方法有以下两种：一种可以称为半即时制，它的做法是将一个回合分为两个阶段，指令接收阶段和指令执行阶段。具体而言，就是在指令接收阶段，由行动的双方先后下达各种指令，但是指令并不立即执行，电脑只是负责将这些事情记录下来，并在指令的执行阶段一起执行这些事情。这种方法虽然巧妙地解决了先行者优势的问题，但是玩者仍然没有属于“自己”的时间。换而言之，仍旧有许多游戏时间浪费在等待他人的回合中。此外，因为在电脑的解析过程中具有不可干预性，使得玩者无法插入指令，对偶发事件的解决能力依然等于零。另外的一种解决方法是将每个回合再细分为更多的小回合，就如同将1个小时再分为60分钟一样。这样做虽然部分解决了先行者优势的问题，但它所付出的代价是使游戏的复杂性呈几何级数增长，反而降低了游戏的乐趣。

在战棋类游戏中，最为典型的就是《装甲元帅》系列。

首先，游戏中所采用的就是最为流行的六边形网格地图，并且在画面中直接显示了出来。假如摒弃电脑这个平台的话，与经典的兵棋游戏在界面上毫无二致。而游戏中所采用的回合制也是最初未经改良的那种。

游戏中设置了多种部队，包括步兵师、炮兵师、装甲师以及轰炸机、战斗机等等。每一支部队都有其控制范围，一般是它所在的六边形网格所邻近的网格。在控制区域内对方的部队不能直接通过，只能接战或者绕道而行。在战斗过程中，如何结合地形利用这种特性，形成合理的纵深或者对将要溃退的敌军部队形成有效的包围，是对玩家的战略意识的一种很好的考验。当然，还要考虑不同军种的部队相互之间攻击、防御的变化才能取得最好的作战效果。例如：步兵对步兵的杀伤力就比对装甲部队的杀伤力要大。此外，攻击力的大小还要受到部队人数的影响。很明显，满员的部队其战斗力要比减员的部队战斗力要强。游戏中的每种部队都有一定的移动范围以及军种自身的特性。轰炸机活动范围广，并且不受地形限制，可首先压制敌军的火力，为己方地面部队的进攻创造良好的先决条件。此外，在多山的地形中，要快速深入敌军的后方，就必须依靠空降部队。空军唯一的不足是受天气的影响比较大。因此，在一些经常出现恶劣天气的战区就需要炮兵部队提供火力支援。炮兵部队火力强大，并且己方部队在其射程内遭受攻击时会自动提供火力支援，这也是空军不能比拟的。炮兵的不足是防护过于薄弱，容易被敌军击溃。坦克因其装甲厚、火力猛，总是充当战场上的先锋。根据军种的特点，如何在游戏中将它们扬长避短，形成强有力的攻防体系，是游戏中的重要策略对象。而游戏中还有部分的角色扮演因素存在：引入了部队成长的观念。在一定的条件下，经验值是有限的，如何合理分配这些经验值，培养出自己的王牌部队也是游戏中需要玩者再三斟酌的地方。当部队受损的时候，游戏中还可以直接使用资源点数在战场上进行补充。

在这个基础上，《炎龙骑士团》系列、《魔法门

之英雄无敌》系列融合了更多的角色扮演因素，形成了另外两种风格的战棋游戏。《幽浮》系列融合了部分经营策略游戏的要素，也奠定了它在战棋游戏中的地位。

《炎龙骑士团》系列中比较明显的就是将原来传统战棋游戏中的作战单位偷梁换柱，用单兵单位代替了原来的部队。不同的部队借用人物角色的不同职业表现出类似的差异，而部队的生命力也就转化为角色的生命力。此外，还在游戏中引入了道具、宝物以及魔法系统，而角色的职业变更也是这种战棋游戏中所独有的。还有一个主要的不同就是游戏中存在一个关键性的角色，他的败亡将会导致游戏任务的直接失败，这与传统战棋游戏中各个部队一律平等的原则是大相径庭的，这也直接导致了在此类游戏中的战略重点是围绕某一个具体的角色而展开。此外，游戏中采用的是不显示的方形网格(可通过游戏进程中角色的行动范围得知)，也是其不同于《装甲元帅》的重要一点。

《魔法门之英雄无敌》系列中，采用的是由英雄率领至多5支部队(每支部队由若干战斗单位组成)一决高低的设计。也就是说，当双方遭遇之后，并不是根据双方的绝对力量简单地立即计算出战斗结果，而是要经过一场小型的战役上的对抗之后才计算结果，这是与上面两个游戏都大不相同的地方。在这场遭遇战中，部队的攻击顺序由它本身的速度所决定，加上各种魔法对作战的直接影响，使得游戏中的战术变化丰富多彩。想取得最理想的战果，不好好开动脑筋绝对没戏。此外，在这部游戏中的地图上散布着各式各样的资源、矿产，它们决定了玩家是否能够建造招募部队的建筑以及可能招募部队的多寡，进而影响到玩家策略的运用。因此，这个游戏的重点就放在了争夺资源和对资源的合理运用上。

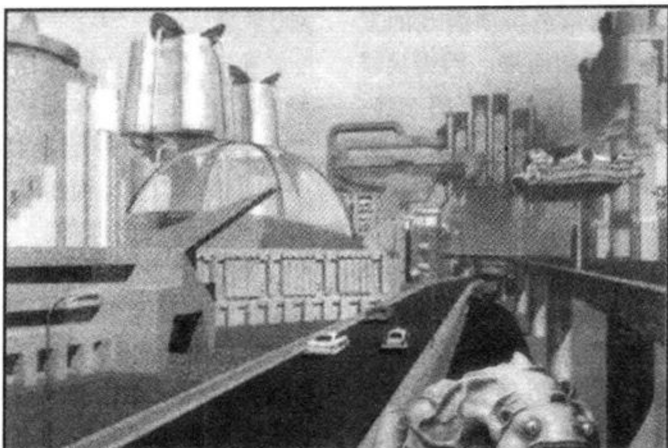


图7.5 繁华的都市背后，空间隐藏着怎样的危机呢?——《幽浮Ⅲ》

《幽浮》系列不仅融合了经营策略游戏中的某些要素，并且从《幽浮Ⅱ:深海之谜》开始，游戏中采用了改良过的回合制，在自己的行动回合内，敌人也可能向玩家射击。这种在回合制当中加入即时制的方法，巧妙地弥补了回合制游戏中所固有的紧张感、刺激感不足的缺陷。具体而言，就是每一个战斗成员在一个回合内的都有若干行动点数，当其在本回合内的行动点数剩余达到了某个特定值，遭遇到敌人的时候他就会自动开火。应该说，这种改良方式是相当成功的。

应该说，虽然这几个游戏在侧重点与形式上有较大的差异，但是它们的游戏本质是相同的，游戏中仍然是以策略的运用为主，需要的是玩者运用自己的头脑进行缜密的思考，做出整体上的合理布局，以完成游戏中所赋予玩家的使命。

策略类游戏编年史

☆1986☆

《三国志》

日本光荣公司的《三国志》上市。这个游戏奠定了光荣公司在历史模拟领域的日本霸主地位，与《信长之野望》系列（反映日本战国时代的历史模拟游戏）、《元朝秘史》（反映成吉思汗戎马生涯的历史模拟游戏）并称为历史模拟三步曲，一同受到广大游戏迷的推崇。

☆1989☆

《模拟城市》(Sim City)

由美国 Maxis 公司著名策略游戏设计大师威尔·威格特设计的《模拟城市》上市。它开创了《模拟XX》系列的先河。这个游戏因为设计精细、模拟真实、具有良好的教育效果，不仅受到了业界的广泛的好评，在教育界也有极高的赞誉。从此，Maxis 公司发行的《模拟 XX》系列都会推出两个版本：商业版和学校版。《模拟 XX》系列一举成名，成为 Maxis 公司的王牌系列之一。

《上帝也疯狂》(Populous)

Bullfrog 公司的《上帝也疯狂》在 EA 公司的鼎力协助下上市，这是一个让玩家模拟上帝的游戏，由玩家指挥一切。玩家所要做的就是指挥自己的信徒四处工作、扩大领土，最终让自己成为这块土地上唯一的上帝。它开创了以后扮演上帝类游戏的新纪元。作为一个即时战略游戏，在当时引起了不小的反响，横扫了世界游戏排行榜，并垄断了当年的大部分游戏奖项。

☆1990☆

《铁路大亨》

著名策略游戏设计大师席德·梅尔的力作《铁路大亨》上市，由 Maxis 公司发行。这个由纸上游戏改编成电脑游戏的成功范例，使席德·梅尔饮誉游戏界。就游戏的本身而言，结合现实社会的诸多现象所包含的策略深度与内涵，也令人为之击节。

☆1991☆

《三国演义》

台湾智冠公司《三国演义》上市。虽然游戏缺乏创意，有许多方面是照搬《三国志Ⅱ》，但亲切的中文界面，PC 喇叭上的语音还是倾倒了无数玩家，成为台湾地区游戏史上的一个里程碑。

《美少女梦工厂》(Princess Maker)

《美少女梦工厂》PC 版在台湾精讯公司获得日本 Gainax 公司的授权后问世。这个游戏满足了人们心灵深处教育他人的愿望。多样的参数设定，随着每个人的教育方式的不同，呈现出多变的结局。这个特点使玩家为了自己的女儿成为一个最成功的人而废寝忘食，同时也奠定了这个游戏在养成类策略游戏的经典地位。

☆1992☆

《模拟地球》(Sim Earth)

Maxis 公司的《模拟地球》上市。一般认为，这是从宏观方面对《模拟城市》的拓展。而本年度所推出的另一款同类型游戏《模拟蚂蚁》(Sim Ant) 则可以认为是在微观上的延伸。

☆1993☆

《文明》(Civilization)

著名策略游戏设计大师席德·梅尔的呕血之作《文明》上市，由 Microprose 公司发行。宏大的结构使它能够成功地把人类的文明史浓缩在游戏之中。人类不同文明时期的代表产物和世界奇迹的设定更是使人大开眼界。知识性与娱乐性的完美统一，使玩家在满足征服欲的同时，也了解人类进化的进程和精神所在。这些，已经足够使它成为 PC 游戏史上经典中的经典。有事实为证：《文明》囊括了所有游戏界大奖，并长期雄居在各类游戏排行榜的前列。

《上帝也疯狂Ⅱ》(Populous Ⅱ)

Bullfrog 公司推出《上帝也疯狂Ⅱ》。这次，玩家又有机会扮演全能的上帝了。

《沙丘魔堡Ⅱ》(Dune Ⅱ)

Westwood 公司的《沙丘魔堡Ⅱ》推向市场。它开创了即时战略游戏的先河，日后风靡世界的《命令与征服》以及《魔兽争霸》系列都参考了其设计。

☆1994☆

《银河霸主》(Master of Orion)

Microprose 公司的力作《银河霸主》上市，这是一个以太空为背景的策略游戏。浩瀚的星空，一直是人类

征服的目标。《银河霸主》以真实的设定，把这个星空世界完整地展现在玩家的面前。

《美少女梦工厂Ⅱ》
(Princess MakerⅡ)

《美少女梦工厂Ⅱ》在日本Gainax公司的倾力制作下再次出击，更加精细的画面表现、更为完善的设定以及更加多样化的结局，使它再次以势不可挡之势席卷游戏界。

《幽浮Ⅰ:未知的敌人》
(X-COM:The Enemys Unknow)

《幽浮Ⅰ:未知的敌人》由Microprose公司推出。在X档案、飞碟、小绿人还不流行的年代，这个游戏的出现可以说是游戏界最具震撼力与戏剧张力的游戏。游戏设定为外星人侵略地球，由于科技落后过多，人类成立了X-COM这个研究与武装并重的小组迎接强敌。3D化45度第一线作战画面更是此游戏的卖点。回合制战斗方式虽然不如即时战斗紧张，但是永远从黑暗中冒出来的异形士兵绝对让玩家心惊肉跳。绝佳的气氛烘托、紧凑的故事情节，为玩家与外星生物一决雌雄提供了最好的战场。

《主题公园》(Theme Park)

由Bullfrog公司设计的《主题公园》上市，小时侯没有在游乐场中尽兴的玩家，可以在《主题公园》中圆梦了。这是由Bullfrog公司推出的《主题》系列的第一作，它以幽默轻松的风格征服了广大玩家的心。

《鱼叉Ⅱ》

重整旗鼓的《鱼叉Ⅱ》终于问世。《鱼叉》系列以真实的世界地图和真实的各国武器系统以及详尽可信的规则赢得了玩家的拥护。

《魔兽争霸》(War Craft)

最具口碑的即时策略游戏首推Blizzard公司的《魔兽争霸》。它以中古时代的魔幻世界为背景，描绘出一场血与火的残酷战争。

☆1995☆

《A列车Ⅳ》(A-Train Ⅳ)

《A列车Ⅳ》由日本的Artdink公司全力推出，它是一个完全立体化且表现十分优异的商业游戏，复杂的交通网形成的景观具有十足的现代美。该游戏的最早版本始于1985年。

《幽浮 Ⅱ:深海之谜》
(X-COM:Terror from the deep)

《幽浮 Ⅱ:深海之谜》这个由Microprose公司推出的反映人类和异形战斗的游戏，一定可以让玩家在睡觉时都忘不了与异形对射、搏斗。改良过的回合制，即使在自己的移动回合当中，也有可能遭到异形的袭击。这种恐怖的感觉让人不寒而栗。

《太阁立志传》

日本光荣公司推出《太阁立志传》，在策略游戏中加入了角色扮演游戏的成分——为人所称道的武将成长历程。玩家扮演的是日本的传奇人物——丰臣秀吉，从一个最底层的士兵通过完成任务获得领主的信赖，步步高升，最终完成统一大业。

《装甲元帅》(Panzer General)

SSI公司仍以回合制方式设计的《装甲元帅》杀入游戏市场。尽管表现手法相对传统，但因制作精细、结构严谨、操作简便等多方面的上乘之举而仍属一流佳作。

《命令与征服》
(Command & Conquer)

Westwood公司的《命令与征服》横空出世。在即时策略游戏进化史上，《命令与征服》无疑是一部经典。它并非无懈可击，也非无法企及。但在时代气流的涌动之中《命令与征服》宛如一面旗帜，迎风招展。

《魔兽争霸Ⅱ》(War CraftⅡ)

Blizzard公司的《魔兽争霸Ⅱ》再次金身重塑，驾临市场。它与Westwood公司的《命令与征服》双雄并立，使策略游戏的即时化之路更见阳光之途。

☆1996☆

《恺撒Ⅱ》(Caesar Ⅱ)

《恺撒Ⅱ》在经过策略迷的热切期盼下，终于由Sierra隆重推出。由于这个游戏的问世，使人们对"帝国统治"重新下了定义。游戏中有三个等级：城市、省、帝国。在城市这个等级时，可以认为是《模拟城市2000》这类游戏的完美再现；在省、帝国的级别中，玩家还有机会在战场上大显身手。事实上，玩家就是要建设自己的城市、指挥自己的军队以创造出古代文明世界中强而有力的帝国。

《金钱帝国》(Capitalism)

《金钱帝国》作为Interactive Magic公司的当家之作，被誉为最精细、最成功的商业经营策略游戏。广泛的经营范围、产品在市场上需求状况的详尽真实的设定加上详实精细的图表使人不得不佩服设计小组的功力。

《文明网络版》(Civ Net)

《文明网络版》隆重上市。《文明网络版》的问世适应了当前游戏界

连线对战的潮流，加上《文明》本身的成功，网络世界里人类的历史在一遍又一遍地被重演。

《文明Ⅱ》(Civilization Ⅱ)

《文明Ⅱ》没有让《文明》的忠实追随者失望，更加精细的画面、更加合理的规则设定；数量大大增加的世界奇迹、自由度的提高……使《文明Ⅱ》理所当然地超过了《文明》。

《三国志Ⅴ》

由光荣公司出品、让众多三国迷翘首以待的《三国志Ⅴ》上市了。游戏中首次强调了人民的作用，引入了声望值。只有声望值高，玩家才能在每一个回合中拥有更多执行命令的机会。为了更加真实地反映古代战争实况，首次在《三国志》系列中引入了阵形的概念。全新的设计，再次引发了三国热潮。

《三国演义 Ⅱ》

一再推迟发行的《三国演义 Ⅱ》在智冠公司的努力下终于面世。令人遗憾的是两年多的制作并未使《三国演义Ⅱ》成为一个划时代的巨作。虽然有华丽的3D武将单挑系统、全程真人语音以及由卫星拍摄下来加工制作的豪华地图，但这些远远抵消不了在正式版中频繁出现的Bug所带来的负面影响。不久之后，智冠公司推出了除去Bug的版本，对于狂热的三国迷来说，这个版本应该不会令人失望。

《新世纪争霸战》

(Conquest of the new world)

由Interplay公司设计的《新世纪争霸战》隆重推出。这个以1492年为背景的游戏，因为丰富的人文内涵和杰出的设计，颇受欢迎。游戏的胜利目标也可以自己选择，通过在美洲大陆经营自己的殖民地完成目标。例如：独立、击败它国殖民地等等。在游戏一开始就有几个不同的剧本可供选择，因为地图是随机形成，所以每次进入游戏都会令玩家有不同的惊喜。

☆1997☆

《银河霸主 Ⅱ》(Master of Orion Ⅱ)

Microprose公司的《银河霸主Ⅱ》上市。这个难得的太空策略游戏不仅有各具特色的种族供玩家选择，科技的发展方向也会对游戏的进程产生相当大的影响。本游戏的特色还在于玩家可以自行设计、组装或者改造太空战舰，加上多样的科技武装设备，由此衍生出多种特殊战术，充分发挥玩家的智慧。

《英伦霸主 Ⅱ》

(The Lords of the Realm Ⅱ)

Sierra公司的西方“三国志”系列之二——《英伦霸主 Ⅱ》上市，游戏不仅声光效果极佳，操作简单，还提供了丰富的地图，玩家并不局限在英伦三岛作战，可以在从游戏中提供的地图在世界的任何地区作战。与光荣的《三国志》系列相比，游戏中提供的建造自己城堡的功能成为吸引玩家的主要原因之一。

策略类游戏经典作品

在PC游戏史上，策略类游戏占据了极为重要的地位。最初的策略游戏限于当时的技术条件和硬件水平都是静态模型的游戏，也就是说，电脑只在特定的时间段内处理数据。在这一时期，诞生了许多《文明》系列的开山之作。《文明》以缜密的结构将整个人类的文明演进过程栩栩如生地展现在玩家面前，带领玩家神游于历史之中并从中学到许多知识，至今仍是整个游戏界毋庸置疑的第一。《模拟城市》系列从规划城市的角度重新对策略游戏下了定义，以科学、完善并且高度真实的决策结果将城市的运作系统完整地模拟出来，玩者想要成为一个优秀的市长，就必须对该系统的人才、物质、资金等的流向有一个完整了解并正确制订出经营策略才能使城市进入良性循环。它的出现奠定了经营策略类游戏的基础，并成就了著名的《模拟XX》系列。同时，国内玩家所熟悉的《三国志》系列也是在这个时候奠定基础的，它从战略、战术以及战役3个层面展现出三国时代的风云变幻，也成为了这类游戏的始祖，《英伦霸主》系列与《银河霸主》系列就是在其基础上改进之后的优秀作品。在这一时期，以桌面上的战棋游戏为基础而设计的游戏也有不少：著名的《五星上将》系列、《钢铁劲旅》系列以及《战场》系列都是其中的翘楚。此后，融合了部分角色扮演因素的《炎龙骑士团》系列与《魔法门之英雄无敌》系列也成为了这其中的另一道风景。《幽浮》系列则是这种战棋游戏中难度最大的，不俗的AI设计使它赢得了相当的赞誉。

随着技术的进步，即时战略游戏也相继涌现，它打破了原来静态的时间概念，为策略游戏带来了一场革命，这其中的始作俑者就是《命令与征服》与《魔兽争霸》系列。同时，它们也被作为即时战略游戏的两大奠基石被载入史册。而《移民计划》综合了以上各种类型的一些特色，成为了一个最为特别的策略游戏。此外，《美少女梦工厂》系列作为第一个养成类策略游戏的成功作品，自然是最为合适的代表。

文明系列(Civilization)

从刀耕火种的远古时代到机械化施工的摩登世界，人类的文明在跨越了数千年的悠悠岁月之后，从一个蹒跚学步的婴儿成长为一个壮硕的成年人。而这一切，都源于当初的几个小小部落。请看下面这一幕：

在广袤的平原上，有一个原始部落为寻找理想的家园——一块物产丰饶、依山傍水的土地而不停地跋涉。长时间的旅行并没有白费，他们终于找到了一个山清水秀的地方，在这里建立了第一座城市，这也是这个文明未来的中心。在统治者的管理下，先后兴建了各种民用设施，不断地发展经济，进行科学研究，并组建强大的军队开疆拓土。

几千年的风风雨雨过去了，随着生产力的逐步提高，这个文明也从古老的部落村庄逐渐成长为屹立不倒的巨人。或许，在它未发展到这一步就被其它文明所吞并，但是后人将会在废墟中发现它的遗迹；也有可能它遥遥领先于其它文明，先进的太空技术将会使它拥有人类历史上的第一个星系殖民地。

曲折复杂的人类文明发展史在这部互动的历史剧中得到了充分的体现——这就是《文明》。它以丰富的想象力、深厚的历史文化背景知识和博大精深的内容，带领玩家神游于人类的文明发展史，并从中学到许多历史、文化知识。无怪它一推出就受到了狂热的欢迎，在各种游戏排行榜上长期雄踞前列。

经过5年的沉寂之后，《文明Ⅱ》又隆重上市了，再次在游戏界刮起了文明的狂飙。在画面上，《文明Ⅱ》完全以3D立体模式代替了《文明》中的2D平面视野。另外，在外交手段、新科技研究、城市建设以及世界奇观方面都增添了许多新的要素，还把原来较为空旷的近代部分作了充实和加强。武器、部队、扮演的种族也有增加，使得部队单位的演进更加平滑，文明的种类也更加多样化。同时，应那些超级玩家的要求，在原来的5个难度等级之上又新增添了"天神"级，以满足他们的终极成就感。假如玩家是初次踏入文明的世界，《文明Ⅱ》还在选单中直接提供了欺骗模式（Cheat Mode），为玩家顺利进入游戏大开方便之门。不过，在游戏的整体结构上，《文明》和《文明Ⅱ》相差无几，甚至有很多资深的玩家认为《文明Ⅱ》只是《文明》的豪华版而已。

作为回合制策略游戏的王者，自有它的独到之处。首先，游戏中的每一个回合的时间不是固定的，而是随着历史的发展和人类文明所处的时代不同而有不同的时间间隔。早期的回合间隔时间长，近代的回合间隔时间短，这和人类文明发展的加速度是相吻合的。不过，这也导致了另一种不合理现象的出现，就是在游戏的初期，移民的移

动要花上一个回合——天底下哪有走上100年的道理？鱼与熊掌不可兼得，这种时间系统的优劣就看各位的侧重角度了。

城市是现代化文明的一个重要特征，因此在这个反映人类文明进程的游戏里，城市是最基本的单位。所有的活动都要以它为中心展开。城市的选址好坏不仅会影响城市的发展潜力，甚至还会影响整个文明的发展。选择一个资源丰富的地方建设城市，将会有莫大的助益。还有一点就是，要注意好内陆城市与沿海城市的合理配置，并根据它们的特点选择适当的发展策略。一般而言，沿海城市海上交通便利，适于从事贸易和航海活动，发展较快，但容易受到海盗的侵扰和敌方战舰的炮击，把它们发展成为彻底的商业大城不失为明智的选择。内陆城市则地处大陆的腹地，相对较为安全。作为大后方，它资源丰富，但是需要大量的人口进行长时间的建设才能繁荣起来，将它们建设成为资源的供应基地可以和商业城市相互呼应。再就是与其它文明接壤的边境城市还要从军事上多加考虑，未雨绸缪，为将来可能的军事冲突作好准备。喔！差点忘了，玩家还应注意让每一个城市拥有充足的发展空间，因为每一个城市都只能利用周围和它本身所占据的21个方格，当发生领土重叠之后，一般来说，规模较小的城市将不能使用重叠的方格，这极大地影响了这个城市的发展。

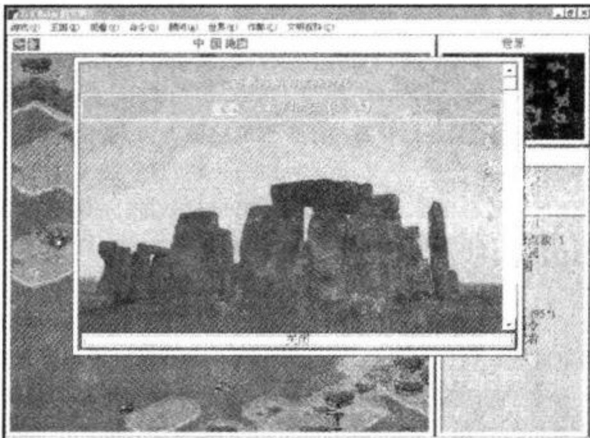


图7.6　建造奇迹是取得胜利的重要途径

城市选址完毕，自然要进行各项建设工作。根据各种设施的重要性，可依次兴建粮食、贸易、工业、科技、治安与军事等几类。首要的工作应该是大力发展城市、增加人口。在解决民生问题后，发展经济是当然的首选。最后，就是让人民能够安居乐业。当城市反对统治者的人超过支持的人时，将会发生示威或者暴动，使整个城市陷于瘫痪。一旦人民的情绪不稳定，就需要根据情况调整城市发展方向，并兴建适当的市政设施和娱乐场所。对了，在建设上，还有一个不得不提，就是世界奇观的建设。这是文明的特色，也是人类历史的见证。在《文明Ⅱ》中，每当玩家建设一个奇观，都会有一段动画供玩家欣赏，让玩家充分享受到拥有它们的兴奋。更何况，奇观在游戏中还扮演重要的角色呢？例如：大图书馆可以得到许多原来不知道的知识，大大加速玩家的科技研究步伐；麦哲伦之旅可以增加部队的移动力，为玩家的军事行动带来额外的收益。它们不仅仅是权力的装饰，而是具有举足轻重的力量。虽然世界奇观往往都是周期长、耗资巨大的工程，不过与它们所带来的收益相比，这些就显得微不足道了。最重要的是它们是独一无二的，只要玩者抢先建造了，其它文明就没有机会兴建了。

当玩家的文明发展到一定程度，就会不可避免地要和其它文明打交道。战争还是和平？就看个人的喜好了。不过，军事侵略往往会留下相当多的后遗症。大家可以从历史上轻易地发现，军事征服所带来的往往是反抗与镇压，所以采用外交手段收买城市，成为多数人的最爱。同时，因为政治体制的约束，内阁也往往不会允许统治者轻易发动战争。相形之下，外交就更显重要了。不过，玩家也别偏废了军事的发展——别忘了，“弱国无外交！”军事上的强大，是拥有强力外交手段的前提。假如万不得已开战了，倒也不必大惊小怪，有了强大的国防，谁怕谁？！此外，《文明Ⅱ》还对战斗法则作了修正。在《文明》中双方作战单位的对抗只有生与死的选择，双方的生存几率则依据攻击力和抵抗力计算而得出。但是在《文明Ⅱ》中，增加了生命点数和每回合开火次数的概念。由于这两个参数的引入，使部队不再是单纯的死亡。虽然必定有一个部队会化为烟尘，但生存下来的部队也会遭受到一定的损失，在它撤回自己的城市之前再次战斗，必然会处于极为不利的境地。而根据部队的不同增加的许多特殊指令，这也使部队的特色更加明显，同时也使游戏的趣味性大大增加了。

《文明》系列还有一大贡献就是将各种不同的政体呈现在玩家的面前。在书本上教条的理论终于可以在游戏中得到验证了。在《文明》中实用性不高的几种政体经过修正，在《文明Ⅱ》中终于可以发挥它应有的作用了。不仅如此，不同政体的城市生产出来的间谍、军队也有了自己的特性，使政体的差异更加明显。假如政体的不当严重影响了玩家的计划或者文明的发展，玩家就可以通过革命改变政体，付出的代价就是在政体的交接期间社会会有一段阵痛时间，无法进行各种正常工作。是否要改变政体，可要考虑好了。

作为一个策略游戏，AI的高低也是衡量游戏水准的重要指标之一。遗憾的是，《文明》系列在这个方面表现得并不出色。在《文明Ⅱ》较早期的版本中，电脑甚至不会兴

建12级以上的城市！既然电脑并不出色，那么与人脑对战总会有挑战性吧？可是与《文明Ⅱ》同时推出的《文明网络版》，却仍然是一个单机版！玩家所能做的就是挑战电脑的不同难度等级。另外，在一些细节方面处理得还不够细致。例如，在召开内阁会议时，所有的人员不是身穿中世纪欧式服装就是着装现代西服的西洋人，使原本针对不同文明而设计的不同风格系统大打折扣。



图7.7 伟大城市的诞生

其实，说了这么多，《文明》系列仍然不失为策略游戏史上的一座里程碑。虽然《文明Ⅱ》或多或少让《文明》系列的拥护者们有点失望，那也是因为对它的过高要求所致。只要玩家抱着平常心，跟随游戏的步骤和节奏，《文明Ⅱ》中赏心悦目的纪录片会让大家怡然自得，背景音乐会让大家翩然起舞。豪华的布景和缜密的企划，足以让每一个关注人类文明历史的玩家沉迷于其中。

模拟城市2000 (Sim City2000)

怀才不遇，没有成就感？行了，每个人都有这样那样的问题，难道不想试试经营策略型游戏？在这里，玩家可以成为市长、交通大亨、农场主、校长、医院院长，甚至是总统！大至地球，小至蚂蚁，玩家都可以管理。不过，最为杰出的代表是《模拟城市2000》，就是它成就了Maxis公司的模拟游戏系列。可转动的45度立体视角、SVGA的细致画面以及一些精心设置的噱头（景观铁塔的结婚人数等于跳楼自杀人数），大家一定不要错过。此外，《模拟城市2000》还成功地模拟了复杂的城市系统，这可能会使新手不知所措，但就“越复杂就越仿真”这个道理来讲，足以让众多的玩家痴迷不已。玩者想要成为一个优秀的市长，就必须对该系统的人才、物质、资金等的流向有一个完整的了解，才能正确地制订出经营策略。而在这个系统中，矛盾就集中在收入与发展之间。也就是说，在玩家提高税率以增加收入的同时，无疑加重了企业主和普通市民的负担，并阻碍了城市的发展。但没有足够的收入就无法应付庞大的日常开支，也无法开辟新的开发区。所以，找出矛盾双方的平衡点是本游戏的关键所在，也是这个游戏的主要魅力。

在这个游戏中，一切都由玩家决定，城市的选址也不例外。只要编辑新的地图，调整丘陵、水泽以及树木的比例，让一条宽阔的河流穿过绿树点缀的平原（当然，丘陵不利于城市的规划，越少越好）就大功告成了。选择“完成”按钮之后就可以挑选就任的年代和难易程度了。如果玩者是头一次入门的话，最好从“容易”入手；要获得最大的游戏乐趣，年代最好从1900年开始，因为持续的科学进步将带给玩者更多的惊喜。对了，别忘了给自己的城市起个好名字。

呃，第一件事做什么呢？想起来了，文明社会不能没有电，就先建立发电厂吧。游戏中有3种发电厂可以选择：燃煤发电厂经济便宜，功率大，但污染严重；水电站无污染，但功率小、选址难（必须建在有落差的水上）；燃油发电厂偏贵，污染相对较小，但功率偏小。加上建设初期资金短缺，建立燃煤发电厂比较适宜。有了发电厂，玩者就可以规划自己的高密度工业区和高密度住宅区了。对了，别忘了把公路修通，给两个规划区架设电线。稍等片刻之后，瞧！工业区里的建筑工地已经开工了！不久，一座工厂建好了，而居民区刚落成的教堂周围也盖起了一片住宅。这是第一批勇于开拓的市民，对他们可要好一点儿，这才能吸引更多的移民。正好，第一张预算视窗出现了，把税率调低有利于城市初期的发展。因为此时的主要任务是扩大城市的规模，保持低税率符合这种尽快发展的要求。当城市发展到一定规模，日常开支变得非常惊人，而且继续发展的费用也越来越高（如更换更大功率的电厂、建立城中城等），这时候的高税率政策就是维持这一切开销的唯一手段。根据不同时期的实际情况来采取不同的政策以平衡财政收入与城市发展规模之间的矛盾是经营的学问所在。所以，税率的调整是存在于游戏各个时期的焦点问题，玩者可要三思。

决断之后，玩者大概想了解一下各部门的情况吧？请用鼠标点击视窗最右边的“？”图标，各部门的负责人都会出来汇报情况。先别理他们，因为初始经费有限，不可能满足所有的部门，有些事以后再解决好了。

关闭了预算视窗之后，也许玩者会发现刚才规划的区域已建满了建筑，下面该干什么呢？工具栏下部的一个小图会给出提示。它具有3个彩条：**绿条代表住宅区，黄条代表工业区，蓝条代表商业区。**彩条超过基准线越高，

就说明该项事业发展得越快，越需要规划新的开发区。相反，如果彩条在基准线之下，则说明该事业萎缩严重，还是赶快查查看，到底是什么原因吧。

预算视窗又出现了(每年一次)，请注意资金栏。这次有了第一笔财税收入了，虽说少了点儿，但以后会好的(是吗？)。工业是玩者的财政收入支柱，但需要居民区提供工作人员，需要商业区提供资金市场，所以按提示发展各区，保持其间交通的便利就得看市长的本事了。这不，提示又来了——规划区缺电……

好了，现在必须建立警察局和消防队，这可是为了控制犯罪、镇压暴乱和扑灭火灾呀。虽然这是一笔不小的费用（每年每座花费$100)，但总比让国民防卫队进驻好些。实在没钱，就先削减他们的预算吧。这也是没有办法的事情。看看，市民们的需要接踵而来：学校、医院、水源……慢，慢，还不能全满足他们，因为经费已经不多了，最起码要留够一座发电场的钱，万一电场发生了不测……还是先接水管吧。在工具栏里点取水管，就会切换到地下模式，先将各区域管网联结起来，然后在水边或者中继处建立水泵（$100/个），蓝色的水很快就充满了整个城市的地下。

经费将尽，终于可以喘上一口气了。不如趁此机会调查一下相邻城市的人口。用鼠标点取工具栏下面的棕色菱形标志就可以比较一下对手的实力了。哈哈，他们还差得远呢！辛苦经营了一阵后，报纸会宣布工程师刚刚发明了"公共汽车站"。好，来得正是时候！赶紧把它建在相互距离较远的工业区和住宅区之间，这可是大有好处的。对，就建在这个交叉路口。今后，工程人员会给玩者带来更多的惊喜。不过，现在可要苦心经营，否则，经费仍是令人头疼的一个问题。

功夫不负有心人，市民为了表示敬意，为市长免费修建一座住宅。快挑个好地方吧！用鼠标点击一下工具栏上的"？"，然后再点自己的住宅，就会了解到自己家里的情况。其实，这种方法可以观察每一所建筑物的情况。瞧，这是一座化工厂，电力和水源供应都有，污染高，犯罪率一般……当然，今后会了解到更多有趣的事：雕像上栖息的鸽子数、景观铁塔上的跳楼自杀人数……玩者甚至可以给警察局、消防队之类的建筑重新起名，或者调查他们的破案率、出动时间，以确认他们的效率。

现在，随着城市的不断发展，钱袋也逐渐地鼓胀起来。请补充数量合适的警察局、消防队、医院，建立普通学校和高等学府。别忘了配备图书馆和博物馆。

没有规矩不成方圆，法规也是立市之本。选择视窗中的法规视窗，规定一下各个项目。自然，有些项目需要支出一些费用。

随着财政收入的增加，玩者就可以为市民们建立一些娱乐设施，比如动物园和大、小公园等等。哟，市民们举行了一次游行来赞扬市长的成就！不过好象也有一些不协调的声音：有人说坏话，有人打家劫舍！不把他们关起来可不行，天知道会闹出什么乱子！建立一座可容纳1000人的监狱已经十分必要。

也许这时候玩者已经想去河对岸发展了，不过请记住，一定要修建可以在下面通过轮船的桥梁，比如说"吊桥"。"堤道桥"和"开合桥"虽然便宜，但是会阻塞河上的交通，从而影响港口的发展。

港口可是个建设中的大项目，规划这种开发区需要大量资金，所以玩者要随时注意市政经费。

不好！电场起火了！全城停电！赶快重新建立一座！好险！幸亏留足了一座电场的经费，否则的话就会见到灾难性的大萧条。没有电，在短时间内所有的工厂、住宅和写字楼都将废弃，那是一片灰黑色的世界，整个城市象死了一样。值得庆幸的是这种事不会经常发生，如果不是因为灾难或者超负荷运转，一座电场可用50年。不好！城市起火了！快！快！选择"游戏暂停"！先动手拆除火场相邻方格内的一切建筑，把它们挖成水塘。只有这样才能阻止火势的蔓延。任何一场大火都是致命的，无法控制的烈焰将毁灭每一个城市。封闭火场之后，再把游戏速度调回，派出所有的消防队集中力量将火扑灭。当然，火灾之后的重建工作就得看市长的了(擦汗)。这回知道消防队的重要性了吧！啊？还要建几座？那倒不必了，适可而止嘛。

当一切都平静了之后，城市又欣欣向荣地发展了。这时候，在市中心为市长免费建一座铜像是理所当然的了，因为他一手创造了这个大都市，她将永远为他骄傲！

三国志系列

《三国志》系列是日本光荣公司制作的策略型游戏。《三国志》出版于1985年，就当时的技术水平来说，它已经属于极为高档的作品了。5年之后，光荣公司又出版了《三国志Ⅱ》，使策略型游戏的发展提高到新的水平。

在《三国志Ⅱ》后，光荣公司开始每隔两年就推出一部续作，1992年出版了《三国志Ⅲ》，1994年出版了《三国志Ⅳ》，1996年出版了《三国志Ⅴ》。这一系列作品都延续了《三国志》系列的基本风格：人物属性的量化一次次加强，力图从不同的角度对人物进行分析，突出人物的特色；政令繁多，从各个层面体现出各种因素对游戏进程的影响；在战役模式上，都是采用回合制模式。还有一个不被人所重视的就是人物的相性，其实它在这个系列游戏中都有体现，甚至会影响到游戏的进程。所谓相性，通俗

地说就是人物之间的性格差异。相性不和的武将很容易被挖走、策反。曾有人在玩《三国志Ⅳ》时，手下的太守徐晃曾经六次独立，虽然他的忠诚已经达到了最高；相性相和则正好与之相反。在延续既有风格的同时，《三国志》系列的每一部后续作品都在原来的基础上有了很大的变化和提高，呈现出各自不同的特色：三国志作为开山祖师，奠定了三国系列的基础；《三国志Ⅱ》首次有了武将单挑的设定，计谋上也有了很大的加强；《三国志Ⅲ》首次在游戏中拥有了武将登录系统，玩家可以根据自己的爱好创造属于自己的人物；另外，游戏中还引入了著名的古战场，攻城战的胜利条件也变为了夺取城中的主要建筑；《三国志Ⅳ》引入了技能的概念，更加突出了武将特色，战役模式中除了野外作战外，还出现了有高大的城墙作为掩护的城市攻防战，自然，还有首次引入的武器研究；《三国志Ⅴ》则引入了声望值，并且在内政的设定上作了大幅度的简化，在古代战争中极为重要的阵形也终于在《三国志》系列中一现芳踪了。下面就对最为成熟的《三国志Ⅴ》



图 7.8 完成每一年的目标有助于声望上升

作一个简要介绍。

《三国志Ⅴ》共有7种剧情。玩家可以从中选择任何一个君主完成霸业，也可以自己登录人物。想登录人物的话，就在游戏开始时直接选取武将登录菜单进行登录。游戏中人物的主要素质分为4种：武力、智力、政治、魅力。新登录的君主可以自带10名武将，如果多带几名谋略型武将会非常有利。此外，利用血统关系，也可以使游戏的难度下降。

《三国志Ⅴ》不仅操作界面友好，游戏中的政令也十分简化。游戏中可执行的命令有两种，一种不需要专人执行，另一种则是需要专人执行的纯粹政令，这种政令需要玩家指派相应的担当武将才能执行。

《三国志Ⅴ》的一个重要因素就是声望值，它的高低直接决定了君主发布政令的数量。而且，声望值对于军事、外交……等等其它方面也有重大的影响。声望值高的君主更容易统一天下，这一点应该说比较贴近史实。在《三国志Ⅴ》中，玩家最应重视的应该是内政。如果内政成功，不但税收可以大幅度提高，百姓的忠诚度也容易提高。实行内政的方法很简单，只要任命一些内政担当官，然后发布内政命令再选取执行的城市就行了。由于《三国志Ⅴ》采用的是统一下达政令再选取执行的城市的设计，大大简化了操作，也使得内政工作变得简易，增加了游戏的可玩性。

由于武将执行政令的数量受到体力值的限制，所以人才的合理使用成为《三国志Ⅴ》中的重点。此外，游戏中还引入了武将升级的成长因素，所以让自己的最强将领四处征杀、早日握有重兵，这才是制胜之道。《三国志Ⅴ》在作战方面的设计是以武将所掌握的技能和阵型为基础的。阵型共有12种，在战斗中各有所长。有的机动性强，有的攻击力强大。各种阵型的特点在游戏中都有介绍，所以玩家可以很快掌握。如果说阵型的运用对战斗的胜利大有影响，那么技能的使用则是战斗胜利的关键。游戏中设计了32种技能，根据武将的特殊技能合理布阵，才能在战斗中以少胜多，以弱克强。

《三国志Ⅴ》是一个不太重视计谋的游戏，游戏中只提供以造谣、煽动为主的几种计谋，虽然成功率较高，不过对游戏进程的影响不大。

在《三国志Ⅲ》、《三国志Ⅳ》中所出现的历史隐藏事件，在《三国志Ⅴ》中也有体现，并且更加丰富。例如，在某一特定时刻，历史事件会以过场动画的形式表现出来。当玩家占领京城后，如果声望值达到一定水平，还可能会出现汉献帝的诏书或者是要求援助的请求。玩家的处理意见不会影响游戏的结局，但会影响声望。这些设定也在很大的程度上增加了游戏的趣味性。

和同时期的其它三国题材的作品相比，《三国志Ⅴ》有一些明显的优点：界面友好、画面细致、对硬件的要求低，这使相当一部分电脑配置较低的玩家沉湎于其中。玩家因为对三国故事的偏爱而热衷于三国游戏，三国迷们往往不知疲倦地选择各种剧情中不同人物进行游戏。所以他们对于三国游戏的要求几乎仅仅是操作简单、剧本丰富、没有Bug而已。也许正是这个原因造成没有成功的大制作的三国游戏问世。但是《三国志》系列在策略游戏的发展史上有相当重要的地位。从《三国志》到现在的《三国志Ⅴ》，《三国志》系列影响了好几代玩家。很多玩家就是通过《三国志》系列认识和体验到策略游戏的魅力。《三国志》系列作品并不是每一部都很出色，但都有一定的特色。《三国志Ⅰ》在当时被称为人才的游戏，《三国志Ⅱ》被称为谋略的游戏。如今的《三国志Ⅴ》，我们可以称之为声望的游戏。在众多三国游戏中，《三国志》系列经常占据国

内游戏排行榜中较领先的位置，可见广大游戏迷对《三国志》系列的喜爱。有些三国游戏将重点放在营造三国时代的气氛上，却没有获得成功。而《三国志》系列一直对游戏的操作进行简化，提高游戏可玩性，加强游戏的 AI。从结果来看，这种简化战略是很成功的。

英伦霸主系列(Lord of the Realm)

对世界历史 有一定了解的人，就会知道在 13 世纪中叶的英国曾经有过一段权力真空的时候，英伦三岛正等待着一个强而有力的诸侯作为它的领主。现在，玩家就是扮演众诸侯之一，坚定地迈向通往王座之路。

"一将功成万骨枯"，在玩家开始自己的王座之旅时，其他的诸侯并不会坐视不管。他们也会筑起高耸坚固的城堡、组织强大的军队、联合其他诸侯建立武力同盟，阻止玩家梦想的实现。一场危险的战争就迫在眉睫，是生存还是毁灭？充分发挥自己的智慧与才干，让时间证明一切吧！

有了这段历史背景介绍，想到了这是一款什么样的游戏吗？！没错，它是一个策略游戏，因为和日本光荣公司的《三国志》系列在整体的结构上差别不大，所以有很多玩家就把它亲昵地称为"西方的三国志"。不过，《英伦霸主》系列把《三国志》系列中的大量数字都用图形代替，因而玩起来另有一番风味。

《英伦霸主》系列一共只有两代作品，虽然不如《三国志》系列成员众多，但个个都是精品。虽然两个作品的内涵相去不远，但《英伦霸主Ⅱ》简化过的操作界面、强化过的声光效果，使它在可玩性上更上一层楼。

对于一个"种田"游戏，治理自己的领地，自然是必不可少的一个决定性环节。如果在这个方面设计不良，几乎就可以宣判这个游戏的死刑。《英伦霸主》系列在这个方面相当成功，"得民心者得天下"这句名言在这个系列中体现得尤其明显。随着玩家的施政好坏以及天灾人祸的发生，人民的"快乐程度"(Happiness) 就会有很大的变化。人民快乐程度的高低，将会极大地影响人口数量。一个郡的人民快乐程度高，不仅人口增长快，还可以吸引邻郡快乐程度低的人民移入；反之，人民就会从自己的郡移出，甚至会导致暴动。人口数量的多寡，将会对国力产生决定性的影响。因为在生产、采集资源、制造、征兵等方面，都需要投入大量的人力，如果人口太少，就很难看出工作成果。因此，提高人民的快乐程度，就成为玩家的首要任务。游戏中最直接有效的方法就是不收税、尽量保证充足的粮食供应。游戏中提供了两种粮食的供应方法：种植谷物或者饲养奶牛。随着一年四季的变化，各种生产人

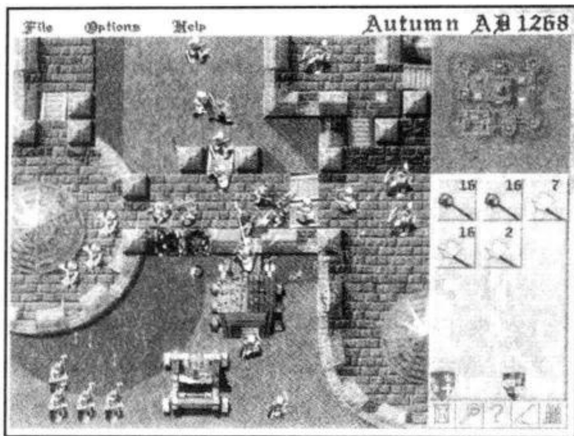


图 7.9《英伦霸主》中壮观的战斗场面

力的合理安排也就有了极大的挑战性。和《三国志》系列不同的是，这个系列的回合是以季节为单位，玩家不需要下达各种繁琐的命令，只要将人力分配到各个工作岗位就可以了。在回合结束时，玩家就可以看到各个方面的盈亏状况，利于对下一个季度作出统筹安排。可以说，这种简化操作是相当体贴玩家的，使玩家有更多的时间进行战略安排，而不是将时间浪费在确认指令的执行上。

攻城掠地，自然是统一天下的必由之路。不过，玩家并不是必须遵守"远交近攻"这条铁律，游戏中提供了"假道伐虢"的机会：只要敌郡中的军队不出来迎击，玩家就可以绕道而行，攻击它后面的郡县；为了偷袭，玩者甚至可以不沿道路行进，想翻山越岭吗，随你的便。这为玩家采用各种战略大开方便之门（当然，也比较符合实际情况）。一般情况下，攻打一个郡时，玩家只要攻占了所有的城镇就算胜利，不过当玩家所攻击的郡县有城堡时，就进入战争场面的另外一个重头戏：攻城战。在攻城战时，因为有坚固的城墙保护，进攻方的损失往往比较大。这就需要玩家合理地将部队分为收集粮食、制造工具和攻城三个部分，并且根据每个月的战况随时进行调整。正因为城堡的重要性，《英伦霸主》系列提供了一个建造属于玩家自己城堡的机会，还可以为兴建的城堡命名，使玩家的名字可以铭垂青史。而这个设定，也成为《英伦霸主》系列的卖点之一。不过，《英伦霸主》的城堡容易损毁，大大降低了玩家建立城堡的成就感。针对这个不足，《英伦霸主Ⅱ》中的城堡不仅坚固，而且除非受到极为严重的破坏，否则几乎都不用维修，这种尊重玩家"劳动果实"的做法，使《英伦霸主Ⅱ》更受欢迎。

在《英伦霸主Ⅱ》中，提供了两种战争模式：剧情模式与自定模式。在自定模式中，可以从游戏所提供的诸多地图中，挑选一个作为自己要征战的战场，其中包括非洲、中国、十字军战役以及一些奇奇怪怪的地图。相信再苛刻

的玩家也都应该满意了。

游戏的声光效果在《英伦霸主》中就表现得十分优异：画面上的牛会吃草、摇尾巴；音乐也充分表现出了中世纪的风味。《英伦霸主Ⅱ》更是将它们推向了极至，画面质量有了大幅度的提高；音乐虽然曲目不多，却十分动听，一扫策略游戏音乐呆板的传统印象。

有这开疆拓土的成就感、有攻城掠地的挑战性、有锱铢必较的经营哲理，这几个部分有机地结合在了一起，相得益彰。疯狂的三国迷们不妨投入到这个“西方的三国志”之中，虽然没有熟悉的人物、事件，但简洁的操作、图形化的界面以及西方游戏不同的内涵，一定会让大家觉得耳目一新。

银河霸主Ⅱ(Master of OrionⅡ)

美丽灿烂的星空，从人类的童年时代起就梦想着将它征服。从最早期的风筝，到原始的飞机，再到征服月球的载人宇宙飞船，这个目标正在一步步接近实现。在它实现之前，大家已经有机会在计算机上把整个宇宙纳入自己的版图了，这就是 Microprose 公司出品的《银河霸主Ⅱ》，它是 Microprose 公司的招牌策略游戏系列《Master》中的一部重要作品，是反映争夺宇宙霸权的太空策略游戏。

《银河霸主Ⅱ》的自由度相当高。游戏的设定人数可以从 2~8 人不等，而且影响宇宙矿物、有机物分布的宇宙年龄也可以变动；科技水准也可以从尚未有宇宙航行到极端先进之间进行调整。提供的多人连机模式也非常完整，除了常见的几种连机方式，还包括了一机多人玩的 Hot Sea 功能。

除此以外，画面在整体的感觉上也十分出色。如果非要挑毛病的话，就是游戏中的主要作战单位——航宇战舰的图案魄力不够，而且重量级的战舰和普通的护航舰之间没有适当的比例大小。假如提供玩者自己设计战舰图形的功能，那就更为完美了。游戏中还提供了让玩者自己设计种族的功能，所有种族的单项最高属性都是 10 点，可正可负，玩家只要将总的分值调整在零值以上就可以了。属性决定了一个种族的发展方向和发展策略，可要小心调整哟。

《银河霸主Ⅱ》中还引入了领导者的概念：游戏中会出现一些可以供玩家雇佣的殖民地管理者、太空船驾驶员。这些人物可以凭借他们的能力，使整个舰队或者星球受到正面的影响。这个设定比较符合实际，毕竟，历史上的国家危亡都和领导者的能力有相当大的关系。除此以外，在游戏中的船员也会随着时间的流逝慢慢增加经验值，进而提升整个舰队的战斗力。这样的设计，也使得对旧有战舰的改造成为一件有战略价值的要事。

作为一个成功的太空策略游戏，《银河霸主Ⅱ》有很多优点。首先是种族差异，游戏中提供了 13 个各具特色的种族。对于不同的种族，玩家要根据他们的不同特长，确定优先发展方向。游戏中的 AI 也相当不错，体现出了种族特色的多样性，尤其是在外交运用和殖民地的发展上。在外交上也增加了一些陷害它国、捏造开战原因的设计，变得更加人性化。其次是多样的科技武装设备，根据不同的武装，玩家就有多样的战略、战术设计。最后是结局的选择，玩家可以选择召开银河选举会议当上盟主，也可以选择剿灭天蝎星人的老巢，不过最有成就感的自然就是消灭其它所有种族，统一整个银河系。选择何种目标就看玩者的喜好了。此外，还有完善的在线帮助功能。游戏中的每一个选项操作、画面功能，只要按下鼠标右键，就可以得到详细的说明，使玩家可以在游戏的进行过程中就逐步了解执行每一个选项所代表的意义和后果。

《银河霸主Ⅱ》和大多数策略游戏一样，玩家需要首先发展内政，富国才能强兵嘛！而在内政方面的重中之重就是发展科技——落后就要挨打，实在是千古不易的真理。不过科技的种类繁多，依照它们的作用，在游戏中可分为 6 大类。玩家可以优先发展任何一种类型的科技，根据玩家的不同选择，游戏的乐趣也会不一样。只是游戏中往往将很多有用的科技归为一类，让人无所适从。因此，下面就根据科技本身的特性作一个简要介绍，根据需要自己下一个决定吧。

农业生产类——俗云：民以食为天，这话确实不假。在游戏的早期，玩家往往会面临食物不足的窘境。解决的办法除了增加农业人口之外，唯一的方法就是兴建农场。在不能生产食物的星球，它更是必不可少。中期的 terra forming 科技更是一本万利，不仅可以增加食物的产量，还可以使星球的环境从坏变好，使人口增加变快，上限增加。其它的农业科技主要就是增加食物的产量，如果

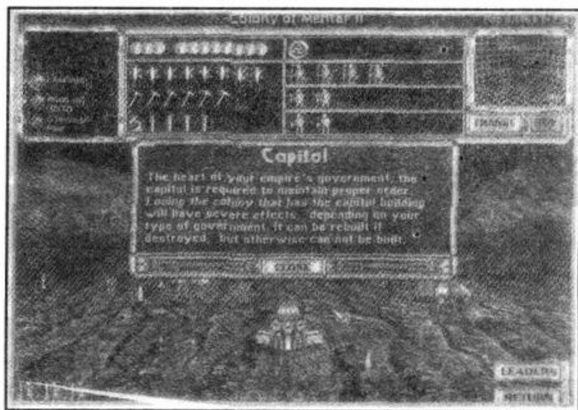


图 7.10《银河七月主 2》的在线帮助相当不错

玩家的食物充足，就不一定要把这些科技研究出来。

建筑生产类——主要作用是增加生产力和降低污染，并且降低污染也会极大地节省生产力。应该说，这些科技是初期最为重要的科技之一，因为生产力的高低会直接影响到国力的强弱，这个道理相信谁都应该明白。

增加士气类——士气高昂将会使所有产值提高。影响士气的因素还有政体，不同的政体对士气的影响有相当大的差异。

增加人口成长率与人口上限类——人多好办事。人口众多，生产力就容易提高，对于扩军备战的好处那是更不用提了。

科技研究类——加快科技研究速度的科技。科技的重要性不问可知，对于这种科技，假如没有的话……

金钱收入类——对于一个策略游戏老鸟来说，钱的重要性应该明白。

航宇科技——初期很重要，它限制了玩家的活动范围。要想赶快开疆拓土、占有大量的资源以获得充裕的发展潜力，航宇科技必不可少。尤其在这其中的引擎开发，不仅可以加快航行速度，战舰的战斗速度也会增加。试想用一辆老爷车和先进的F1赛车比赛，会有什么样的后果？！

星球防御类——在玩家的创业初期，敌人会有一波波的攻击。可是自己没有足够的力量建立强大的武装展开外空作战。怎么办？防御！虽然进攻是最好的防御，可那也只是在自己的力量足够强大的时候。只有防御才能赢得足够的发展时间，那时玩家就可以报一箭之仇了。

武器、护盾以及装甲类——先进的武器、可靠的护盾和坚固的装甲是胜利的保证。至于战果的大小，就看玩家的指挥艺术了。

超高科技——听一下这个名字，傻子都应该明白它的分量。遗憾的是并不是每一次都会出现。在游戏的后期电脑会随机挑出一两个供玩家发展，而且对每个种族还不一样。好好利用吧！

国力强盛了，没有理由不扩军备战。游戏中的战斗系统采用的是回合制，这对于一个可能会有上百艘战舰参加决战的游戏来说，这样的选择无疑是明智的。只是游戏中的武器系统有一定的缺陷。在游戏的中、后期，光线类武器和投射性武器的作用相差越来越大。对于投射性武器（导弹、鱼雷类），针对它的防御措施实在是太多了，往往实际作用不大。所以，战争总是光线武器的角力场。所以，要记住，在发展武器类科技时，一定要大力研究光线类武器。

最后要提醒的是，假如大家是第一次接触这个游戏，最好从“容易”等级开始，种族也越多越好。这样，在熟悉界面之前能够快速上手，为深入这个游戏打下良好的基础。在种族的选择上，以Poison为宜，因为这个种族的科技研究不会漏掉任何一项，对玩家熟悉科技的用途有很大的帮助，在以后玩家选择其它种族进行游戏时就知道哪些科技是必须优先发展的，不至于手足无措。

五星上将系列(General)

战争，从有人类以来就从未停息。军人的光荣与梦想，就是在这铁与血的考验中产生。而以战争的规模而言，绝对是以第二次世界大战为最。这次大战，不仅牵涉的国家和地区众多、战争周期漫长，还对战后的世界格局产生了深远的影响。虽然它已经过去了半个多世纪，人们对它的研究却从未中断过。对于这么一次旷日持久的大战，游戏公司自然不会轻易放过，它们从各个不同角度推出了自己的游戏来表现这次大战。其中尤以SSI公司的五星上将系列最负盛名。而且SSI公司并不局限于只挖掘二战题材，在《装甲元帅》(Panzer General)和《盟军元帅》(Allied General)大获成功之后，他们又把五星上将请到了虚幻的世界中指挥《魔幻元帅》(Fantasy General)，在《星际元帅》(Star General)中又让他在太空中攻城掠地。前面的3个作品都是基于相同的引擎和游戏理念，在简单的规则下不断充实内涵。《星际元帅》与其前作相比，在各个方面都有了新的突破，不再是一个纯粹的穷兵黩武型的游戏，还引入了很多的经营策略成分。

《装甲元帅》是一个典型的战棋类游戏，它是从风行西方的兵棋演化而来的，只是由电脑计算代替了繁重的人工计算。在规则方面，与兵棋的差别并不大，也是用传统的六格形战术地图，对每个兵种的移动力、杀伤力、防御力以及天气、地形对兵种的不同影响都做出了详细的规定。游戏中分为两种模式：一种是战役模式，一种是剧情模式。战役模式是由玩家从30余个战场中选择一个进行战斗，是典型的回合制战争游戏。剧情模式则是由玩家扮演一位将军，指挥自己的嫡系部队沿着历史的足迹转战在各个战场，最终以获得战争的全面胜利为目的（当然，也有其他的非嫡系部队参战，但他们在下一场战役中就不再出现）。每一场战争根据其战果都有3种评价：失败、小胜利、大胜利。失败的结果自然是游戏结束；小胜利则会取得一定数量的资源供给下一场战争，不过在下一场战争中玩家会比较艰苦；大胜利则可以取得较多的资源并使玩家快速冲向胜利。在最后一场战争中，玩家必须取得大胜利，才能作为一个著名将领载入史册。剧情模式的最大魅力在于它允许玩家培养自己的一支王牌部队横扫天下。经验的增加使部队的战斗力上升，并可以使部队

的单位数量增加，在对敌作战时具有压倒性的优势。部队的损失可以进行补充，一般补充会造成经验值的下降，不过花费较少；与此对应的是精英补充，它不会造成经验值的变动，但花费较多，这项设计不能不说是《装甲元帅》一鸣惊人的主要原因。不过，在《装甲元帅》中玩家只能指挥轴心国集团，确实是一大缺憾。鉴于此，SSI公司隆重推出了它的姊妹片——《盟军元帅》。这次，玩家所指挥的是代表正义的盟军，可以选择欧洲、北非以及俄罗斯3个战场。游戏中的战场与《装甲元帅》没有太大的差别，只是在部队的战斗力上有了差异。在这两个作品大获成功之后，SSI公司又虚拟了一个世界让玩家扮演魔幻元帅在其中征战。这部作品的主要改动在于损伤补偿系统的变化，不再是原来的一般补充和精英补充。战斗中的战斗结果变成了死亡或者受伤，只要进行休息或者用魔法治疗，受伤的部队就可以恢复战斗力，而死亡的部分则会复活并恢复1点战斗力。游戏中的非嫡系部队也不再是在下一场战役中就消失得无影无踪，而是会跟随玩家完成一个战区的任务。因此，对它们进行适当培养也成为游戏中的重要组成部分。此外，游戏中还增加了兵种的开发、部队的升级与宝物和魔法等要素。

五星上将系列发展到第4部《星际元帅》，在结构上有了很大的突破。不仅首次提供了7个完全不同的种族（当然每个种族的历史背景、民族性与战术思想都是完全不同的），而且在战斗方面还细分为星际作战和地面作战两个方面。假如要攻占一个星球，首先要进行星际作战，取得制空权，然后再运输地面部队进行陆战，彻底击溃敌军。游戏在兵种的设计上，也更为多样，功能上的差异也更加明显，使战术的变化、运用也更加丰富。玩家所扮演的也不再是一个叱诧疆场的将军，而是一位全能的统治者，必须兼顾外交、内政、科技、军事等等所有的琐事。不过，令人遗憾的是，制作人员在他们精心策划的创意之间没有找到平衡，于是就造成了多而不精、内容驳杂的毛病。而更令人扼腕的是，《星际元帅》竟然取消了在前作中大受欢迎的剧情模式，有的只是不停地征杀，培养自己王牌部队的那种乐趣被扼杀了。与辉煌的前辈们相比，《星际元帅》不免黯然失色。但它仍不失为一个不错的游戏。

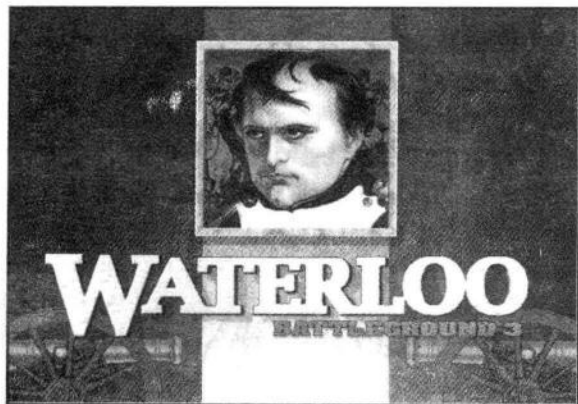


图7.11《盟军元帅》

钢铁劲旅Ⅱ(Steel Panthers Ⅱ)

在目前的战争游戏中，大多数都是指挥大军团作战。玩家所指挥的基本作战单位多是师旅级以上的部队，它们更多的是体现一种战役层面上的对抗，但在实际战场上最为重要的单兵作战方面，其拟真度显然不够。什么时候才能有一套指挥具体到每一个班组的战争游戏，真实地反映出战争中的每一个细枝末节呢？SSI公司推出的《钢铁劲旅Ⅱ》可以满足玩家的这个愿望。

《钢铁劲旅Ⅱ》所模拟的是装甲部队的作战，是一个典型的回合制战棋游戏，采用的是传统的六角形地图。它的结构参考了风靡西方30年，至今不衰的著名纸上战棋游戏——班长(Squad Leader)，战棋大师盖瑞·格里斯比(Gary Grisby)使尽浑身解数才把这部纸上战棋游戏的精髓融入到《钢铁劲旅Ⅱ》中。有了扎实的基础，游戏的细腻与真实度当然极为出色：在它的世界里，主角已变成了班组，地图上的每一个部队都是以最精密的比例表现出来。例如，10个人的步兵班、1辆战车、1门野战炮、1架飞机，使用最小的作战单位模拟出最真实的战争实况。想象一下，指挥3辆装甲车追击敌军的1个步兵班，这又该是什么样的感觉呢？细腻如斯，在拟真度上又有何优异表现呢？可以毫不夸张的说，战场上瞬息万变的特点在这个游戏中得到了最真实的体现。就以战车为例，除了正常状况，还有履带损毁、闭锁、炮塔故障等等；当车辆被击毁时，乘员可以逃出来继续战斗，甚至可以回到车中再战；步兵可以搭乘车辆，利用各种轻重武器攻击，他们受到炮击会落荒而逃；炮手伤亡时，射击的准确性与速率都会降低；如此等等，真实再现了战场上的各种细节。

进入游戏，玩家可以在40多个国家中选择自己的阵营，其中也包括中国。然后是决定战役选项。游戏中提供了3种模式供挑选：单一的战斗场景、由多个场景构成的会战、玩家自定的战役。决定了战役选项后，玩家就必须选择“自己部队”的组成，这可是非常重要的一环，尤其若是选择了会战模式，它就更显得重要了。因为在这个游戏中也采用了类似于五星上将系列中的部队升级模式、主力部队会一直随同玩家进行完整个会战；而游戏中提供的另一种是地方部队，战斗力虽然不如主力部队，不过它的造价便宜。因此玩家必须仔细考虑如何达成质与量的平衡。最值得称道的是，游戏中提供了各种武器的详细资

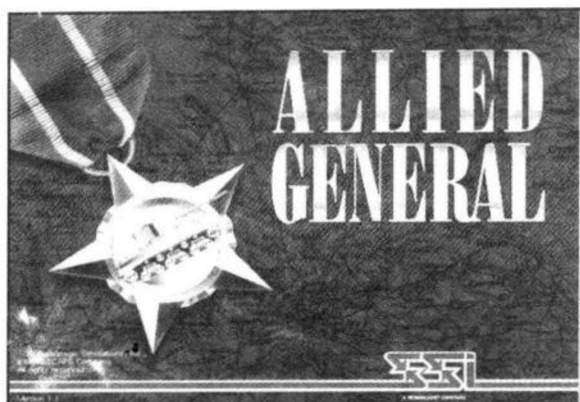


图 7.12 在《钢铁劲旅》中玩家有 40 多个国家可以选择

料，简直就是一部小型的武器百科全书。不仅如此，所有武器的细节都融入到游戏当中，使各国武器的特色尽览无遗。例如，俄罗斯的坦克炮塔较矮，在战斗中就不容易被发现；法国坦克机动性较强，但装甲相对较薄，容易被击毁。

下面该进入战斗部署了，虽然电脑可以进行自动部署，但为了更好地体现自己的战术思想，还是使用手工部署比较妥当。为确保胜利，在部署时一般要注意以下几个原则：利用地形掩护，布置交叉火力网，尽量以战车的正面应敌(因为装甲较厚)，小心安排行军路线，让各单位可以互相掩护。因为电脑的战术非常正统，不会运用奇袭战术，采用这种稳扎稳打的战术较易取得胜利(或者是因为电脑的 AI 较低？！)。

最后要提的是，游戏中的特殊音效堪称一绝，隆隆的炮击声、尖利的飞机俯冲声、呼啸的机枪扫射、导弹破空等等声音都使人身临其境。而采用了 SVGA 画质的游戏画面也毫不逊色，战场上各种部队的造型都维妙维肖，细节上更是将步兵开火时的火光表现与坦克开火时的差别都表现了出来；而战车受损的状况的情形也能够从战车冒烟的多寡看出究竟。

如果想要体会真正的战场细节，《钢铁劲旅 Ⅱ》无疑是玩家的首选。

战场系列(Battle Ground)

就如同三国时代的纷争在我们民族的血液里流淌一样，美国的南北战争也在美国人的心里深深扎下了根。盖茨堡战役就是南北战争中最为著名的战役，北军的胜利成为整个战争的转折点，而林肯总统在这场战役之后有感于双方死伤惨重而发表的演讲更使它名垂青史。TalonSoft 公司的战场系列第 2 部：《战场 Ⅱ：盖茨堡战役》对此作了绝妙的诠释。与它的前作《战场：阿登战役》相比，《战场 Ⅱ：盖茨堡战役》一反稳重保守的常规，作了全面的改进，给人留下了深刻的印象。迄今为止，战场系列已经是“五子登科”。除去《战场 Ⅱ：盖茨堡战役》外，其余作品按照推出时间排序依次是：《战场：阿登战役》、《战场 Ⅲ：滑铁庐战役》、《战场 Ⅳ：示罗战役》以及《战场 Ⅴ：安提塔姆战役》。

阿登地区在战争史上是一个极为著名的军事战略要地。自从法国大革命之后，这里屡次成为交战地，其中尤以第一次世界大战时法军和德军的鏖战最为著名：无辜的士兵在军官的驱使下前仆后继，仅在战况最为激烈的一天，双方的伤亡总数就超过了 5 位数。可见，战场系列的开山之作选取阿登地区不是没有道理的。从作品的质量上看，《战场：阿登战役》制作得中规中矩，而且由于其亲切耐玩的风格，受到了玩家的欢迎。

《战场 Ⅱ：盖茨堡战役》以全新的面貌出现，再次风靡欧美。首先，游戏的每一个回合，对玩家的行动细分为移动、攻击、防御和接近战 4 个阶段。其次，游戏中首次引入了队形的设定：纵队的机动性强，但是遭到伏击多半会死伤惨重；横队则与之相反。因而，游戏中获胜的关键往往在于采用合理的队形。除此以外，将领也作为一个独立的部分在地图上占有一个图标以展现出他的重要性。将领既可以和部队一同行军，也可以单独赶往另一个部队督战。将领角色的设定则以历史上的战绩为凭据，以战功的大小区分属性的高低，好的将领自然可以大幅提高部队的战力。由于作战时间的延长，又强调了运输补给的重要性：假如补给不足，那么在攻击时段部队将不能开火。游戏共分为 12 个历史场景，在游戏之外还有丰富的多媒体介绍。游戏给予玩家相当大的空间，允许玩家依照历史轨迹尝试各种可能性。例如，在战役的最后一天发动一场出其不意的奇袭等等。因此，即使是长达 149 个回合的战争，也不会使人厌烦。游戏中仍然存在一些问题，就是规

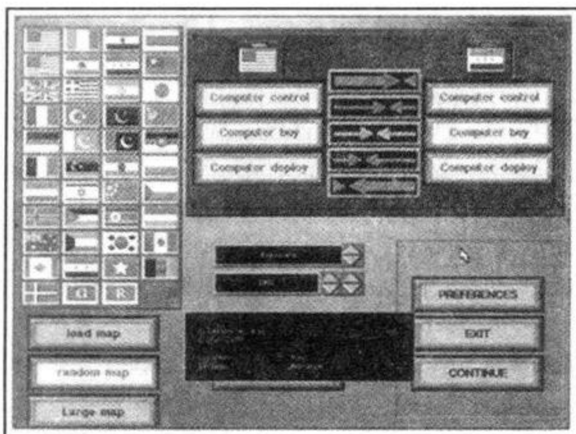


图 7.13《战场 3：滑铁卢战役》

则的制订不够真实，敌人的 AI 也不够进步，如果把 AI 设定为半自动(Semi - automatic)进行起来将会比较有挑战性。

只要玩家对军事名人稍有了解的话，一定会知道拿破仑这位天才的统帅。他一生中最大的军事错误就是在滑铁卢犯下的。《战场Ⅲ：滑铁卢战役》秉承战场系列的一贯传统，对于历史背景有相当真实的考据，法兰西大军的制服、配枪以及欧洲联军不同国家的军服、武器，在游戏中都有着显著的不同。自然，它的战场规模要比《战场Ⅱ：盖茨堡战役》大，时间也长。玩家每轮的行动不仅有《战场Ⅱ：盖茨堡战役》中的 4 个步骤，还加入了骑兵冲锋期，这也是当时的正统战法。游戏中提供了 6 个战场模组，20 多个战地任务。地图和《战场Ⅱ：盖茨堡战役》一样，也是采用 45 度斜角，3D 地形。当然，游戏也没有忘了提供连线，可以用调制解调器 2 人对战，也可以 8 人在局域网上厮杀。毕竟，和人较量才具有最大的挑战性。

因篇幅所限，最后附带提一下另两个系列作品：《战场Ⅳ：安提塔姆战役》和《战场Ⅴ：示罗战役》也都是反映美国南北战争时期的游戏。前者因所在地安提塔姆河而得名；后者则在游戏中加入了地形因素，当一支部队从一种地形转移到另一种地形时，不仅在各项指标上会有变化，它在攻击时的一段电影也会不同。例如在森林、草原上的攻击就是分别以森林、草原作为背景拍摄的不同电影片段。在平原战斗时，还会有大场面的冲锋选择。继承战场系列的优点，这两个作品在操作方式、作品的结构上，和前作差别并不大，只要玩家是一个战场老手，很快就能体会到这两个作品的魅力。

TalonSoft 公司的战场系列以其大规模的骑兵冲杀，步兵方阵的运用，时间漫长的战役，真实表现了大规模会战的气氛，如果是爱好大规模的会战的玩家，那么就绝对不应该错过它们。

炎龙骑士团(Flame Dragon)

在遥远的马拉大陆及其邻近的达拉尼亚岛上，人类、精灵族、兽族、龙族为了对付魔族的骚扰，共同建立了罗特帝亚王国，在其强大军事力量的庇护下，各个种族与魔族间尚能和平相处。但没过多久，马拉大陆的平衡就被打破了，曾经被诸贤者封印的魔族大邪神从沉睡中苏醒了，并操纵边防军首领哈奇将军发动了叛乱，叛军很快攻占了整个马拉大陆，随着罗特帝亚王国的统治者亚美达二世的被杀，整个马拉大陆又陷入了魔族统治下。所幸的是，王子雷特在侍卫的帮助下侥幸逃过了屠杀。

十几年后，集家仇国恨于一身的雷特联络了一大批不甘忍受暴政的英雄向邪神发起了反击。在大家的帮助下，叛军被消灭了。雷特又重建了罗特帝亚王国……

然而，摆脱了邪神阴影的人们并未因此而感到轻松，因为一个更为可怕的传说又在困扰着他们。"天空中飘浮着一座金黄色的城堡，它时隐时现，每当它于空中重现时，马拉大陆必然有灾难降临。有人说它是诸神的宫殿，也有人说它是先人的宝藏，还有人说那是古代人用来毁灭马拉大陆的终极武器。总之，没有人知道它的用处，也没有人知道它的来历，那是一个无人能解开的谜。"

自那场战争后又过了 20 多年，雷特在战争中收养的义子索尔也已长大成人，并即将继承王位。但厌恶宫廷繁规琐矩的他并未因此而感到高兴。也许是命运使然，一个偶然的机会他遇到了失忆女子悠妮，为了帮其查清身世，众人开始了艰苦的旅程。在朋友们的帮助下，悠妮的身世查清了。黄金城之谜、毁灭马拉大陆的阴谋也暴露出来。随着邪恶的空魔神的灭亡，黄金城也消失在了空中。望着与黄金城封闭在同一时空的悠妮，索尔相信，他们一定会再次相聚，哪怕只是在梦中……



图 7.14《炎龙骑士团》

《炎龙骑士团》系列秉承了汉堂公司的一贯风格，以诙谐而不庸俗的人物造型和曲折感人的游戏情节赢得了广泛的好评。尤为值得称赞的的是游戏对人物的性格刻画极为成功，热血豪胆的索尔、纯洁善良的悠妮、忠心耿耿的洛娜……等等，甚至在一些情节发展中所出现的 NPC 也具有自己的特色。例如：在前几章所出现的兽人就明显具有欺软怕硬的性格特点，难怪这部游戏会受到不少女玩家的青睐。

游戏的操作十分简便，两代作品的操作大同小异。都是用方向键移动光标，按 F1 键或 Page Up 可查阅全局地图，将光标移至人物上按 F2 键可观看人物资料。此外，游戏中还设置了全军进发的指令，避免了玩家在与敌人接战之前逐个选定角色到达预定作战区域的繁琐操作。不过，在结束己方的行动回合之后不能略过敌军移动的显示，确实是一个较大的弊病。在敌军作战单位比较少的时候这种方式还能接受，但在敌军的单位数以 10 计的时

候，漫长的等待实在是让人着急。

和大多数此类型的游戏一样，《炎龙骑士团》系列中也有多种职业的设定，主要包括剑士、骑士、战士、弓箭手、法师、僧侣、机兵、武者等等。不同职业的人物其各项基本素质和攻击方式有很大的差别。但游戏中对于各种职业之间没有确定的生克关系，加上设定不尽合理，造成职业种类的不均衡性。例如：骑士不仅移动力高、伤害力强，并且可以攻击两步远，使游戏中过分依赖骑士的力量而使得大多数职业失去了应有的意义，不能不说这是一个明显的缺憾。因此，如何均衡各种角色的力量，尤其是在后期的战斗中如何配置才能充分发挥出远程攻击手的威力并保护好行动迟缓的僧侣、魔法师等等，成为玩家的一个重要课题。随着游戏的进行和人物级别的提高，角色还可以转职晋升为更高层次的职业，如果携有特殊道具的话，还可以转职为更加强劲的职业。转职后，人物的能力会有大幅度的提高，并可能学会某些特殊技能（例如索尔在转职为剑圣后可学会破龙击）。虽然在大多数此类型日式游戏中都有转职的设定，但是将转职的变化表现得淋漓尽致的恐怕就只有《炎龙骑士团》系列了。最为明显的就是游戏中战斗动画的改变。例如洛娜从步行的骑士转职为骑着高头大马的圣骑士。不仅在造型上有了明显的变化，而且攻击方式也变得更加猛烈，画面效果也更加华丽。

游戏中的音效也很是不凡，节奏感极强。制作人员深谙张弛之道，在村庄里是慢节奏的休闲音乐，进入战场后就是激扬的进行曲，根据情节的变化和地点的不同适当地烘托出气氛。

此外，游戏的AI也颇具水准，敌人会挑选己方生命力最低的角色进行集中攻击，在自己生命力不足的情况下还会适时地进行治疗。游戏中另外的不足就是不同情况下所取得的胜利对分支情节所产生的影响没有作出说明；隐藏宝物也没有特殊标记，往往使玩家错过对分支情节的选择和重要宝物的取得。

魔法门之英雄无敌系列 (Heros of Might & Magic)

在玩者和时间的双重检验下，许多系列作品一一走到了尽头。部分是因为作者的江郎才尽；部分则是因为游戏业界的动荡不安，纵有好的游戏企划亦因此流产……。值此风云变幻的大环境下，New World Computing 公司的《魔法门》系列却更显其不凡的英姿。《魔法门之英雄无敌Ⅰ、Ⅱ》相继推出并获得了巨大的成功，同时名列多家权威游戏杂志的榜首。究竟是什么赋予了它如此的魅力，使得众多玩家执迷不悔、鏖战终宵呢？

勿庸讳言，《英雄无敌》系列中的策略运用给玩家带来了无穷的乐趣，足以使玩家去绞尽脑汁并因一战的胜败而悲喜；但真正渗透到人心中，让人念兹在兹的还是New World Computing 公司心血构建的《魔法门》大陆的社会体系、魔法体系、宝物体系等等，这些潜移默化作用是不可低估的。如果对欧美神话传说有所了解的话，甚至在其中还可找到种种传奇的影子。事实上它的许多构想也正是来源于此。

种族与职业

《魔法门之英雄无敌》的社会体系和《魔法门》一脉相承。其中许许多多的英雄头像依然沿用《魔法门》中的人物脸谱，角色扮演游戏的老玩家们应该比较熟悉。正因为它的继承性，赋予了角色扮演游戏中的角色以新的生命，让他们在策略游戏中一展风采，也使得角色扮演游戏中繁复的人物属性被生动地运用到策略类游戏当中去。

在这一系列的作品当中，英雄都拥有4种基本技能，分别是攻击技巧 (Attack)、防御技巧 (Denfense)、魔法力 (Spell)、知识(Knowlodge)。根据职业的不同，他们对每种技能的升级潜能也不一样。在《魔法门之英雄无敌Ⅱ》中，更增添了14种附加技能，这让游戏的可玩性和复杂度大大加强。针对每一不同的职业和种族，都有不同的战略战术，而其中敌我形势的分析就显得更加重要。

骑士(Knight)

骑士一直是角色扮演游戏中不可或缺的一种职业，在《魔法门之英雄无敌》中依然保留了它的特色。骑士的各种属性都很平均，升级潜能也相去不远，可以说是作战的理想选择，但也因为他的面面俱到，在游戏的后期一无所长成了他的致命弱点。骑士城堡所辖的种族是人类，他们也和骑士一样保持了中庸之道，各项能力均属平常。对攻击性魔法有一定免疫力，但较易受精神系魔法（诸如催眠术、发狂术）的控制。

野蛮人(Baraian)

野蛮人具有极高的物理攻击能力和升级潜能，且与生俱来的特殊行动能力使他们在任何情况下都奔走如飞，不受地形环境的限制。这给他进行长途跋涉或机动作战带来极大的方便，因此获得了多数玩家的青睐而成为首席的冒险英雄。但他们在魔法方面的能力几乎为零，补救的办法看来只有搜刮宝物。野蛮人所辖的种族为兽人族，除了较强的攻击力之外，这个种族一无是处：士气平平，对魔法毫无抗力，是标准的野兽团体。唯一例外的是独眼巨人所喷的毒汁有令人麻痹的作用。

女巫(Sorceress)

《魔法门》系列中的女巫更接近于神父或牧师。她们天性善良，容貌美丽，对魔法有超常的领悟能力。但善良本性的驱使，她们更喜欢或者说更适合施展治疗系的法术，如驱散魔法、保护术、祝福术等等。因为受黑暗魔法的迫害，她们不得不四处漂泊，这使她们拥有高超的航海技能。女巫们统辖的种族是精灵族，这一族对魔法都有很高的抗力。矮人行动迟缓，但几乎所有的攻击性魔法对它都难以生效；凤凰对火系、光系以及冷冻系魔法完全免疫；独角兽的攻击则会使对方眼盲。

魔法师(Warlock)

对魔法的狂热使魔法师无暇兼顾其它，以至对他们的培养和升级总是让人头疼，游戏的初期几乎处于任人宰割的地位：法术施不了几次，物理攻击和防御都弱得可怜……。但是，一旦培养出一个出类拔萃的魔法师，几乎就已经拥有了无坚不摧的力量。他可怕的魔法打击力足以毁灭任何一支队伍。魔法师所统辖的魔兽族也有着强大的势力，在传奇中，它们由于高傲天性的驱使，生活在远离尘世，高接云天的山崖之上。由于首领飞龙对魔法的免疫，它们在黑暗魔法和光明魔法之间起到了均衡的作用。后来在正义魔法师的感召下，加入了光明的阵营。

魔术士(Wizard)

如果说魔法师是出尘的隐士，魔术士则是抱着入世的胸怀来普济天下。与黑暗魔法的对抗使他们不断地获得新的力量，魔法和知识的增长平行上升，物理攻击亦不寻常。唯一的缺憾是防御太弱，战斗的结果通常都是“杀敌三千，自伤八百”。在魔术士领导下的术士族表现平平，由于太阳神的加入才使它们声威大振。

亡灵巫师(Necrmancer)

黑暗魔法的代表人物，他们拥有对不死生物的召唤能力，且可把死亡的对方战士变成自己麾下的骷髅兵，这使他们显得极其可怕：一支有着成百上千骷髅兵的队伍的破坏力是难以估计的。亡灵巫师所统辖的不死生物对光明魔法有着天生的畏惧，对黑暗魔法（如死亡波浪）则完全免疫；吸血蝙蝠还有伤害敌人补充自身的本事。

后两种职业都是到了《魔法门之英雄无敌Ⅱ》中才重见天日。附加技能也使天生的缺陷能够得以弥补。这对整个游戏体系的充实和完整起了巨大的作用。

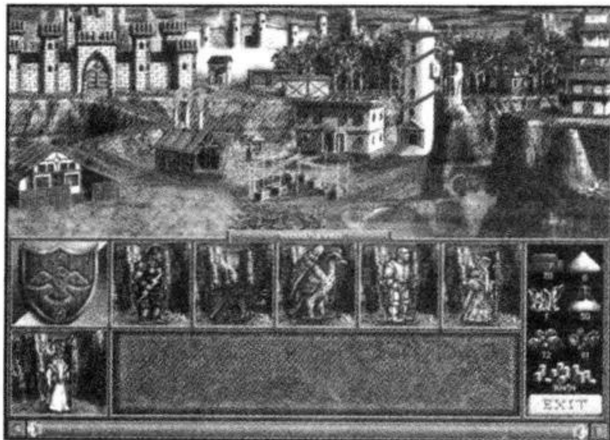


图 7.15 二代极尽天工的画风让无数玩家流连忘返

美丽的大陆

行军在《魔法门这英雄无敌》的大陆上，恍如进入了梦幻的国度，这一切显得如此神秘而美丽。

大陆四方散布着各种各样的资源，要建设自己的家园就必须占领它们；一些小屋或洞穴中居住着平民阶级的生物，大军过境时，它们会要求从军。这将成为玩者初期重要的战斗力量；传说中的宝物散落在大陆各个角落，提升人物属性、增加资源数量等等作用使它成为决定战争胜负的重要因素……。

巫师的草屋，隐士的石塔，竞技场，佣兵帐篷，堡垒都会给拜访它的勇士带来意想不到的收获。幸运泉水，神圣雕像，魔法水井则是战斗胜利的保证。当然，航标灯塔也是值得一去的地方，它会让英雄在海上移动得更远。

游戏的画面表现可谓尽善尽美，森林郁郁、黄沙漠漠、山峦叠叠、流水潺潺，仿佛置身于远离尘世喧嚣的史前社会。New World Computing 公司还体贴地提供了一个地图编辑器，玩家可以用它编出喜爱的地形。试想，跃马于自己亲手建成的大陆上，那是何等惬意的感受。

游戏的音乐音效更让人称绝。音乐提供了 MIDI、CD、CD 立体声 3 种模式，根据硬件情况可作适当选择，每种均有不俗表现，赞美诗旋律的乐章让人陶然如沐春风。走向溪流，流水声由远而近；靠近磨坊，风车的辘辘声隐约可闻。音乐音效两相映衬之下，烘托出一片中世纪的田园风情。

没有即时战略游戏的紧张，然而更需绞尽脑汁，揉合了角色扮演游戏因素之后的《魔法门之英雄无敌》系列正在为日渐枯涸的回合制策略游戏带来清新的绿意。

幽浮系列(X－Com)

星空无限，隐藏了无数神秘的未知。有史以来，人们对宇宙的探索，就一刻也没有停息过。在这浩渺的空间之中倒底有没有同我们一样的智慧生物呢？它们是如电影《ET(外星人)》中的驯良友善，还是《天煞》中的冷血凶残，或者两者兼有？再加上扑朔迷离的 UFO 不断地到地球造访，更激起了人们的好奇甚至恐惧。于是外星人——外星侵略者便成为电脑游戏取之不尽，用之不竭的题材宝库。而作为保护地

球，捍卫人类生命和尊严的拯救者——玩家也就深深地迷醉于这伟大的事业之中。

《幽浮》的故事背景如下：在外星人入侵的巨大威胁下，地球上的各国政府不得不联合起来，集中最优秀的战士和科学家成立 X－COM 小组进行科技研究以对抗外星人的高科技。同时 X－COM 小组还肩负与外星人战斗的重任。它现已出版了 3 个版本，可见其受玩家欢迎的程度。《幽浮Ⅰ：未知的敌人》与《幽浮Ⅱ：深海之谜》只是"换汤不换药"（但情节稍有变化），而《幽浮Ⅱ：深海之谜》又较为精采，不如从《幽浮Ⅱ：深海之谜》谈起，让我们先潜入深海。

遭到毁灭性打击的异形（Aliens）不得不从陆上撤退它们的力量，然而这并不意味着和平的到来，嗜血的入侵者仍未善罢干休，它们邪恶的目光投向了茫茫的大海。狡猾的异形把基地建在了人类控制较松的海底，以游击的形式袭击船只和陆上目标，犯下一桩桩令人发指的血案。作为 X－COM 小组（对异形作战的军事组织）的指挥官，当然不能坐视异形嚣张。建立海中的基地，给这帮杂碎以迎头痛击！

游戏伊始，面对这个海洋面积占 71% 的地球，玩家必须选择第一个军事基地的场址，中国南海是一个较理想的场所。此处 USO（不明航海物）活动较为猖獗，在此建立基地可以有效地遏制异形的活动。基地主要由住宅、仓库、雷达、防卫系统、工厂、试验室、船坞等组成，由于空间有限，玩家须仔细计较，以最大限度的利用空间。安置好基地便要给初始时拥有的人员分配工作。战斗人员须适当武装，手雷和氢喷射枪等是主要装备，但氢喷射枪只能在水中使用，陆上的行动须使用"来福枪"，出发时请确认装备。另外，个人装备不可携带过多，不然会影响战士的行动力，得不偿失。非战斗人员（包括技师和科学家）在没有任务的情况下可以先作待命。

好了，万事俱备，只欠异形露头了。（由于在全球界面下是即时的，所以加快时间可以减少紧张的等待）。警报！USO 正在某处航行！且慢，先作调查，兵云：知己知彼，方能百战百胜。异型飞船有很多种，分为超小型、小型、中型、大型和超大型。开始时由于 X—COM 装备较差，人员经验也十分不足，不妨量力对航速较慢，异形数量少，战斗力低的小型飞船进攻。进攻时须先派遣歼击机将其击沉，再用运输船载人员肃清残敌。在此游戏中，异形仍十分凶狠狡诈，进入战术场景时，各个队员之间应确保一段距离，以可以相互支援为限。队形千万不可过密，否则异形在暗处一个炸弹掷过来，就会"轰……"，后果不堪没想。上阵的战士是人类的勇士，千万珍惜他们的生命，"爱兵如子"可是为将之道。游戏中战术的应用充分体现了毛泽东军事思想："集中优势兵力，各个歼灭敌人。"由于在战术场景内地形十分复杂，异形虽然隐敝得很好，但相对分散，相互支援的情况不多。对一可疑地点可由几名队员从各个方向进行迂回搜索，（这又包含着的"分进合击"策略），一旦发现目标就集中火力将其毙伤（因为队员的射击精确性不高，如有不中可由其他人补射）。如果实在射击不便，多投几个炸弹（有时一枚手雷不一定能将异形炸死）把它送上西天算了。除了投掷的炸弹之外，在光线阴暗的地形里投掷照明弹也十分重要。经常有这种情况发生：照明弹一亮，发现离你咫尺之遥的地方傻乎乎地站着个家伙。哈哈，还想偷袭？被识破了吧？看枪！



图 7.16 维护星际和平的勇士们，出发！

值得一提的是在《幽浮Ⅱ：深海之谜》本来属于回合制的任务场景中，在己方行动的回合（Turn）内，异形可能向己方人员射击。有时当一个队员从一个隐蔽处向另一隐蔽处前进时突然被远处射来的子弹击中（当然，在异形的回合里你的队员也可能发动攻击）。这种在回合制中加入即时性的办法的确让人叫绝！它巧妙地弥补了回合制带来的真实感和紧张感减弱的缺点，使不少玩家不由得双眼一亮。

在游戏的另一方面，除了来自各国的经费赞助以外，还须 X－COM 小组自行创收，以维持小组庞大的开支。因此，研究生产工作就尤显重要。无论是异形的尸体、装备，还有活捉的俘虏，都须马上进行研究，以便以异形的先进技术武装自己，或把技术转化为生产力。此外，还应该多使用异形的武器，这样做的好处在于可以在战场上随时从击毙的异形身上进行补给，这种"以战养战"的方法可是拿破仑·波拿巴的战争思想中重要的一点。拿破仑在计划进攻英国之前就命令生产可以发射英军炮弹的英制口径火炮。虽然侵英的计划最后流产，但这种准备也着实高明。

《幽浮Ⅱ：深海之谜》的高潮在于攻击火星的异形大本营，那时 X－COM 小组已经"兵强马壮"，而异形的老怪半

死不活的在棺材里“冬眠”，人类的勇士当然要毫不犹豫的让它“长眠”下去。到了那时，假如玩家选择高难度模式的话，自己的士兵们已成了身披“黑色装甲”的“异形”了。

海里的勾当失败之后，异形在《幽浮Ⅲ：启示录》中卷土重来。这次它们不再光靠武力发动进攻，而是学会了“攻城为下，攻心为上”的伎俩。这次的战斗是在人类所建造的巨大太空城中进行，主要任务仍是清剿进犯的异形。除此以外，还要找出那些被异形控制了思想的政界要员和组织首脑并加以消灭。战场一下子又从烟波浩渺的大海转移到了钢筋水泥的丛林。在这里 X－COM 小组的对手不仅是来自宇宙的入侵者，还包括其它不友好的组织帮派，甚至包括政府！

《幽浮Ⅲ：启示录》与《幽浮Ⅱ：深海之谜》相比有了很大的提高。把前两代中遭人诟病的主要不足之处进行了改进，如分辨率不高，只有音乐没有音效等等。虽然《幽浮Ⅲ：启示录》仍然采用和《幽浮Ⅱ：深海之谜》相差无几的 3D 斜视画面，但由于解析度的提高，整个画面质量也提升了许多，画面感觉色彩绚丽而不刺眼，配合游戏中的 3D 模组造型，使玩家就象是置身于一个微型的城市之中进行战斗。游戏的音效部分也有了质的突破，隆隆的爆炸声、火焰燃烧的噼啪声以及不时传来的惊叫声配合诡异的背景音乐，惊心动魄的气氛跃然而出。《幽浮Ⅲ：启示录》最具有代表性的加入了即时战斗模式。游戏的过程和前两代一样，不过在进入战斗场景之后，会有两种模式供玩家进行挑选：回合制模式和即时战斗模式。回合制模式自然是和以前的一样，想要来点刺激的最好采用即时战斗模式。在这个模式下，战斗变得更加生动，战术也更加灵活。比如，玩家就可以让自己的 10 名队员编成 2 个小组分头进行搜索任务。这时，队员发现异形就会自动开火、闪避对方的攻击，比在回合制下要方便许多。由于即时战斗的特性，很多在回合制下因为移动点数的限制而无法进行的动作现在在这种模式下都可以实现了，这也使得游戏的过程更加真实。此外，游戏中队员还增加了卧倒、匍匐等动作；因为是在城市的缘故，多层的房屋结构所构成的复杂战术场景让游戏的挑战性更强，与之对应的是更加先进的武器也等待着玩家进行研制开发……

人类对周围空间的探索是永不停止的，说不定有朝一日人们真可能作为维护星际和平的勇士。就象 J·S·巴顿将军所说的那样：“牵着敌人的鼻子，对准他们的屁股，踢得他们灵魂出窍！”

命令与征服(Command & Conquer)

作战室里，一幅巨大的地图显示在面前——上司介绍了当前的形势，并交给玩家一项任务——摧毁敌人的一切建筑。至于任务完成的情况，就全靠玩家的指挥艺术了。在《命令与征服》这个游戏中分为两大阵营：NOD 和 GDI。NOD 组织的目的是为了建立极端主义倾向的半宗教政治集团控制下的国家联盟。实际上它是一个想控制全世界资源和人民的野心勃勃的大众新法西斯主义的组织，以“兄弟般的团结、统一、和平”的大众口号从事活动。以前它只被认为是一个小型恐怖组织，但最近涉及美国国防部的一桩丑闻证明兄弟组织装备精良并且支持着一些重大的海、陆、空军事行动。为了制止 NOD 的野心，全球国家防御组织(Global Defense Initiative，简称为 GDI)也应运而生。它成立于 1995 年 10 月 12 日，和联合国的全球防御计划相呼应，以巩固联合国全球防御计划和支持由联合国宪章制定的意识形态为己任。

进入游戏之后，玩家会发现游戏中设定的军种相当多，并且各种兵种的特性也相当丰富。例如，坦克的火力虽然强大，但是在向步兵开火的时候，命中率会大大降低，因此坦克对付步兵的最好方法就是开过去进行碾压；而投雷手因为携带了大量的手雷，在死亡后还会爆炸。这些细节的设定，使游戏更加富于变化。因为阵营不同，双方所使用的武器也有很大的差异，这样做能够提供更多的游戏乐趣，并为游戏中创造出敌对双方截然不同的战略与战术提供了先决条件。但这样做很容易造成双方战斗力不均衡的弊端，反而降低游戏的耐玩程度。在《命令与征服》这个游戏中对此提供了一个很好的解决方法：战斗力稍弱的一方训练、制造武器的时间间隔也相对较短，用整体数量上的优势取得战斗力上的大致平衡。

游戏本身的画面解析度并不是很高，只有 320×200×256 色（不过《命令与征服：黄金版》等后续版本在 Windows 95 下可以上到 640×480 的真彩画面，战斗单位的图标就如同照片一样清晰，画面的精致程度使可观赏性也随之成倍上升），但是对于各个战斗单位和各种建筑



图 7.17 即时战略的里程碑之作

的描绘还是相当细致，加上游戏的流畅度相当好，整体感觉仍然不错。游戏中的地形、地貌也丰富多样，有山地、水面、平原、T植物生长区等等。它们不光是摆设，对于游戏中各种战斗单位的行动有很大影响，进而会影响到整个策略的应用。例如：在T植物生长区域，士兵通行时会不断减少体力直到死亡，因此这种地方的侦察、战斗就只能借助装甲车辆了；而山区地貌则只有飞行单位可以通过，适时地应用空军突袭往往比应用大规模的部队进行迂回攻击更有成效。灵活利用这些地理因素，对于取得战斗的胜利会有极大的帮助。游戏中的AI表现相当出色，初次进入游戏往往会顶不住敌军的进攻而迅速败北。但游戏的AI仍然存在一些漏洞，例如：敌军不会主动攻击沙包墙，只要用沙包将敌军的主基地封死，敌军就会失去发展后劲而成为待宰的羔羊。

游戏的操作极为简洁：指挥部队移动只要在选定它们之后点击要去的地区即可；攻击敌人也只要在选定部队之后再选择所攻击的敌人。游戏中还首创了群组操作模式，无论是多少支部队，只要用鼠标将它们圈定在一个屏幕范围内，就可以指挥全体战斗成员。虽然用鼠标就可以完成所有的操作，但为了更加准确、迅速地指挥，游戏中也提供了相当多的键盘热键。

《命令与征服》的音乐与音效也十分出色。游戏中19种不同风格的进行曲恰如其分地烘托出了战场上紧张、激烈的气氛。而各种逼真的音效也此起彼伏：隆隆的枪炮声、尖利的飞机俯冲扫射声以及士兵伤亡时的惨叫声，无不渲染出了全方位现代化战争的高技术性和残酷性。音效的作用不仅仅是渲染气氛，更多的是提供信息，提醒玩家及时处理战场上的突发情况。此外，游戏所提供的联机功能也极为强大。包括了几乎所有的联机方式。在局域网上更可以支持多达4个人同时进行游戏。

其实，说了这么多，《命令与征服》最吸引玩家的地方仍然没有真正指出来——简洁一点讲只有两个字：好玩！虽然《命令与征服》这个游戏的战斗单位在拟真性方面并不是最好的，它并没有将每个战斗单位受伤后对作战能力的影响表现出来；在战略层面上它也并非十全十美，只涉及到经济对战争的影响，其他方面都没有体现；但是《命令与征服》以战术上变化的多样性——对于同样一个战斗单位可以有多种多样的的摧毁方式。例如对于士兵的杀伤既可以用武器，也可以用装甲车辆进行碾压。这种设定最大限度地提供了游戏方式的多样性，使玩家可以最大限度地发挥自己的主观能动性，进而觉得游戏是为自己而设计，符合自己的需要。这不能不说是《命令与征服》的成功之处。

魔兽争霸Ⅱ(War Craft Ⅱ)

一抹残阳的余辉无力地照耀在阿齐罗大陆的土地上。但是黑夜的到来并未使大地回归安宁。远处，传来阵阵金铁交鸣之声，火把的强光映红了整个天空；战士们受伤倒地的呻吟声不绝于耳。他们流淌的鲜血染红了整个大地。四起的烽烟、鏖战的激烈，都证明这是一场不同寻常的大会战。兽人军队仍然在源源不断地开来，人类联军依旧在顽强地抵抗。孰胜孰负？关键就掌握在玩家的手中。是愿意指挥兽人大军以横扫千军之势彻底击溃人类的抵抗，将阿齐罗大陆归于兽人的铁蹄之下；还是选择领导人类联军以坚强的意志与兽人大军周旋到底，为重返家乡作出自己的努力？

以上就是《魔兽争霸 Ⅱ：黑潮》中的部分过场动画。《魔兽争霸》系列的故事背景设定在极为遥远的年代。在那个时代，存在阿齐罗大陆，它有着勤劳善良的人民；在另一个世界Draenor，存在着生性残暴、好战的兽人。在经过一场天地间的巨变之后，兽人世界和人类世界之间出现了一道空间裂缝。再经过兽人巫师的努力，将这道裂缝扩大为打通兽人世界和人类世界之间的空间之门——圣门。圣门的一端连接兽人的世界，另一端位于阿齐罗王国的南部边境。兽人军队就是通过这扇空间之门源源不断地开往阿齐罗大陆，掠夺资源，屠杀无辜，由此拉开了第一次人兽大战的帷幕。首当其冲的阿齐罗王国在猝不及防的情况下，英明而仁慈的君王拉诺被杀害了，国土遭到兽人军队的践踏。但它的人民并未屈服，德高望重的洛塞尔公爵率领幸存的战士，渡过浩瀚的大海到达了洛德伊朗大陆，组织起人类联盟对抗兽人的侵略，矢志复国。经过若干年的休养生息，人类和兽人的科



图7.18 《魔兽争霸2》

技都得到了极大的发展。兽人军队想凭借新式武器征服整个世界，人类联盟则想将兽人赶回老家并摧毁圣门，使人类不再受到兽人的威胁。针锋相对的结果自然是再次引发了旷日持久的大战，人类联合了所有的部落、森林中精灵族以及矮人族；兽人族则俘获了阿齐罗大陆的火龙族皇后役使火龙为他们作战；而深海中的巨龟也不能幸免，成为兽人族的水下武器；另外，还有令人望而生畏的鬼怪工兵加盟，实力大增。第二次人兽大战以人类联盟击溃兽人军队而告终，兽人不得不退回自己的世界，并且圣门也被摧毁。但是过了一段时间之后，兽族的另外一个首领利用打败魔力双头怪的经验和死亡骑士的力量，掌握了时空之门的秘密，重新建立了打通两个世界之间的黑暗之门。这就是《魔兽争霸Ⅱ:黑潮》的故事背景。在这部资料片中，人类和兽人各自拥有了5位英雄，游戏也更加激烈、更加富于挑战性。

优秀的游戏自然少不了出众的画面，《魔兽争霸Ⅱ》中采用了SVGA的显示模式，加上出色的美工技术，画面的细致程度极为惊人。建筑物的造型、人物的细部动作以及法术的施放效果等等，无不令人叹为观止。以对人物的各种细部刻画来说，人类的骑士在攻击的时候会先提起马缰，使马人立起来以获得更大的打击力量；弓箭手在发射弓箭的时候，弓弦会随着弓箭的发射过程而相应地张弛；而人物在死亡之后会先化作死尸然后逐渐腐烂变成白骨，最后消失不见，这与日常生活中的经验是完全一致的。游戏中的音乐与音效也是经过精心录制，使游戏具有很强的临场感。在玩家点击对应的建筑物时，还能够听到建筑物中工人们工作时的声音：农场的鸡叫 、木材场的锯木声以及铁匠铺的打铁声等等，无不维妙维肖。而在战斗进行当中的刀剑交鸣、弓弦张弛以及士兵的呼唤更是极为出色地将战场气氛渲染得淋漓尽致。

作为一个即时战略游戏，操作界面的优劣也在很大程度上左右了游戏的市场，在这个方面，《魔兽争霸Ⅱ》的表现也可圈可点。游戏中的所有指令，都通过鼠标操作直接执行，最多也只要3次确认。再加上使用了鼠标右键，使游戏的操作更是十分简洁。此外，游戏中还设置了许多热键，更可以让玩家感觉如虎添翼。对于刚刚接触这个游戏的玩家，还有详尽的在线帮助为您随时提供帮助。

游戏中的AI也很出色，敌军会根据玩家基地的情况对防御最为薄弱的地方进行攻击。当游戏进行到了后期，敌人还会派出空中力量对玩家的后方进行骚扰。遭遇战时，敌军部队也会根据双方实力的对比采取相应的策略：在它强大的时候，它会主动进行攻击；当它处于劣势的时候，也会保存实力率先逃跑。不过，电脑的AI也有其固有的弱点，因此与人对战才是即时战略游戏最高的境界。《魔兽争霸Ⅱ》中当然不会忘记提供多人连线对战模式，并且还是最为全面、完善的。

值得一提的是，游戏提供了高度自由化的编辑方式，玩家不仅可以编辑属于自己的任务、地图，还可以录制自己的音效代替游戏中的音效，这种全面面向客户的方式恐怕是《魔兽争霸Ⅱ》在市场上大受欢迎的原因之一吧！

最后要说的是，《魔兽争霸Ⅱ》对于游戏中人文背景的表现相当成功，在气氛的渲染上也达到了非同一般的效果，将那种远古世界苍凉、神秘的气氛和冷兵器时代在战场上所特有的面对面交锋的那种残酷性表露无疑。游戏中敌对双方的对应军种的能力基本相当，只是在细节上有一些小的出入。这样做不仅使游戏的均衡性得到了保证，而且细节上的差异也赋予了游戏更多的变化。此外，这种细节上的差异更重要的是体现出了人类与兽人在文化上的差别。刚一进入游戏，片头动画就展现了一幅兽人大举进攻的战场图景。人类的士兵在兽人的荼毒下毫无反抗的余力，兽人的残忍和凶暴给人留下了深刻的印象。在游戏中这种印象再次得到了印证：兽人的世界是一个弱肉强食的世界，在这种生存环境之下，兽人部落更显得具有侵略性，武力的强弱决定了一切；为了防止敌手死灰复燃，滥杀无辜这种残暴、没有人性的事情在兽人的世界里是作为本能来执行的。因此，在兽人部落里最底层的工人被称为兽奴，毫无自由可言，他们的生存保障就在于获得工头的欢心。同样是采金、伐木、维修等笨重的粗活，人类是由刻苦耐劳的受过训练的平民完成，他们为自己作出的无法估计的贡献而骄傲。这种文化上的差别最为明显的表现就是双方魔法上的差异。兽人所使用的魔法都是邪恶、不人道但是具有强大攻击力的魔法，例如魔力双头怪的嗜血术。这种法术用来向武士注入一种嗜血的欲望，使他变为一个战争狂。获得这种嗜血欲望的武士比通常的武士具有更大的破坏性。人类的魔法是正义的、平和的、具有医治创伤的法术。例如：作为与魔力双头怪抗衡的人类圣骑士，他们经过洗礼，树立起从兽族的暴政中争取自由的坚强信念。当他集中起灵魂的魔力，便可以治愈在战斗中受伤的兄弟，为他们反对毫无人性的兽族增添勇气和力量。

类似的细节设定还有很多，只要用心观察，全身心地溶入这个魔兽世界，玩家一定会深深地被它所表现出来的人性的力量所吸引。这也是《魔兽争霸Ⅱ》的成功所在吧。

美少女梦工厂Ⅱ(Princess MakerⅡ)

市场上形形色色的游戏屡见不鲜，但是真正适合女性玩家的游戏却难得一见，《美少女梦工厂Ⅱ》则较适于



图 7.19《美少女梦工厂》是养成游戏的代表作

女性玩家。与通常的策略游戏不同，它是以培养一个 10 岁的小女孩到 18 岁为玩家的目的，比较适合与女性玩家的心理。同时，也因为满足了大多人潜意识中教育他人的思想，使得她成为一个老少皆宜、男女不限的大众化游戏。

游戏中的画面继承了日本游戏的一贯传统，仍旧采用了 16 色的配色方式。但由于在高解析度下精致的美工，让玩者得到了最高的享受。游戏进行的主要场所就是在玩者的"家"中，而游戏中事件的变化也会影响到室内的摆设。例如，在刚开始游戏时，室内的画框内没有任何作品，当女儿学习绘画有了成就的时候，画框中就会添上女儿的大作。而女儿长高、体重有了增减以及各种表情变化也都可以通过游戏中的画面明显看出不同。此外，游戏中还为各种事件安排了精致的动画。并且根据女儿在事件中的表现，在动画中也会有细微的差别。例如，在学习的动画中，如果女儿是努力学习，在动画中的表现就是全神贯注；如果女儿对学习不感兴趣，她就会在课堂上打瞌睡。这些画面细节的制作，无不体现了制作公司精益求精的风范。

游戏中的音效与音乐也十分出色，无论是音效的逼真动人、音乐的柔和激昂，都能够让玩者更进入游戏中的幻想世界；假如拥有符合标准的 MIDI 设备，则更能让玩者惊为天籁。游戏的操作也十分简便，支持键盘与鼠标，不过使用鼠标会更加方便。

根据《美少女梦工厂 Ⅱ》的结构，游戏中基本可以分为 4 大部分：打工、学习、修行以及休息。修行需要走出王城在野外进行。在野外会随机碰上各种怪物并与之战斗。这个时候，游戏就象是一个小型的角色扮演游戏。采用的是"踩地雷"式的索敌方式与回合制的战斗方式。因此，游戏中的流程就可以简单地归结为打工—学习—修行—休息—打工—学习……。流程的简化使玩者能够很容易地熟悉游戏的操作并在最短的时间内进入游戏。然而流程的简化并不能说明这就是一个好游戏，只有在这种有限的流程内安插进去无穷的变化，给予玩者无限的发展空间，才是游戏所面临的最大挑战。对此，《美少女梦工厂 Ⅱ》采取的是利用属性与事件的增加使游戏的复杂程度提高，从而使玩者能够在有限的空间内发展出一套自己的策略。此外，游戏中的角色、属性以及设定得完善、详细的事件之间存在着明显的互动关系，所以玩者每做一件事情 都会对多项属性产生影响（或正或负），导致结局的变动。这就使得玩者不得不精打细算地做每一件事情，考虑它对于整个培养过程的影响。游戏中的结局一共有 74 种，并且每种结局都有工作顺利、平庸或者不胜任这 3 种情形，使游戏的结局达到了前所未有的 222 种之多。这也是相当罕见的。假如玩者的培养相当顺利的话，并且与女儿的关系很好，在女儿成年走向社会之前还会送给玩者一件生日礼物。看着礼物，玩者的心中或许也有良多的感慨吧！

第八章

冒险类

逻辑与推理的迷宫
——冒险类游戏综述

凄影枯灯，猛鬼哀嚎；冷月深宅，险象丛生。

独自一人站在17世纪老伯爵古堡的阁楼上，榆木桌上一盏青灯，玩具马孤伶伶地倚在阁楼木梯的台阶旁。砰，玻璃怎么碎了？！谁把灯关了！！！

上述描述的惊魂场面，来自于法国Psygnosis公司在1993年出品的冒险类游戏《鬼屋魔影》。这类经典场面在这部标新立异的冒险类游戏中随处可见，因此它给玩家的感受便是步步惊魂。

作为电脑游戏众多类型中的一个分支，冒险游戏独立成章不过十几年的时间。剧本是游戏的灵魂，而表现形式则是体现游戏灵魂主旨的骨骼和肌肉。这也正是冒险类游戏区别于其它游戏的最根本的地方。

冒险类游戏的演进历程

谈到冒险游戏，时光应追溯到1979年，一个叫做华伦·罗宾的加拿大程序员在苹果机上编写了名叫《冒险》(Adventure)的小游戏。玩者的任务大致是去寻找一个魔法圣杯，然后将它送到金色城堡。在旅途当中，将遇到许多的障碍，包括恐龙、迷宫以及一只吸血蝙蝠。《冒险》给游戏界带来了一种新的思路：通过一系列的谜题布置关卡，并用一个故事将这些谜题串联起来，构成一部完整的游戏。玩者的任务就是设法解开这些互为关联的谜题来推进游戏进程。这个游戏以它别具一格的游戏方式及独特的创意，影响了后来的许多游戏，为尔后形成一个独立的游戏类型——冒险类指明了方向。冒险类游戏之所以受到许多游戏迷的喜爱，其中的原因既简单又耐人寻味：人的天性里都包含了对未知事物的好奇心和求知欲，而这类游戏正好满足了游戏者的这种心理需求：用好奇和迎接智力挑战的心境去揭开一个个的谜题，思索事物在有形无形之间的逻辑关联性。

冒险类游戏从表现上来说可分为文字冒险类、动作冒险类、互动电影类等3大版块。虽然每一版块在不同时期均有各自不同的优秀代表作品，但剧情曲折，甚至带上一点强烈的恐怖色彩则是每一部成功冒险类作品的共通之处。作为玩家的参与者往往更喜欢在新鲜刺激的游戏氛围中找到现实生活中的不存在的感觉，这也算是另一种积极的人生(游戏)态度吧。

文字冒险类

从严格的意义上讲，这类游戏最能体现AVG为RPG的分支。尤其早期的文字RPG，如Origin公司早期著名的《创世纪》系列。该系列在很多成份上均有冒险AVG游戏所需要的情节因素、程序因素、参与因素等，但在本质上却与RPG有着明显的区别，即人物属性的设定。冒险类游戏的角色属性在游戏中是固定的，从头到尾不会改变；RPG则不然，人物会"成长"、"变化"。而后来，随着新作品中恐怖冒险、解谜等的因素较之普遍意义上的RPG游戏越发强烈，终究演化出了冒险这个新兴的游戏类型。如1992年给人深刻印象的《魔胎》，讲述了一个单纯的心理案例。虽然两张磁盘的容量放到现在动辄数光盘的时代未免有些小儿科，但其紧凑曲折的剧情、抽丝剥茧的谜题，使玩家在通关过隘的过程中有一种无以名状的压抑感始终如影随行。当时还有几部较知名，可以称做为精品的冒险游戏是《国王密使》系列、《狩魔猎人之原罪》、《科学怪人》、《魔影哈雷》等。希区柯克式的悬念和哥特式的特殊气氛在这些以文字冒险为主流的作品中得到了充分生动的再现。尤其是1993年Cyberdream公司根据著名恐怖小说改编的同名游戏《黑暗之蛊》的推出，可以说将此类作品于当时推上了一个高峰。4张磁盘的"大"(当时确是够大了！)容量，画面在大部分游戏仍在320×200的低解析度徘徊时赫然提高到了640×350。一串串耐人寻味的谜题，一个个惊心动魄的悬念，一幅幅颇具水准的画面，伴上PC喇叭那令人"发汗"的音乐，让人至今心有余悸！早期这些以文字叙述为主要表现形式的游戏。客观的讲也有极个别的从某种角度上看难脱暴力、血腥之嫌，但剔除其中消极的成份不论，就游戏本身和所持观点来分析，基本上所有的作品都从一个不同角度向玩家诠释了一种乐观进取的人生态度。不过，尽管此类文字冒险作品接踵而出，但真正能让玩家满意、业界认可的作品仍是寥寥。囿于当时电脑游戏硬件制作平台发展的情况和设计引擎的单调，游戏作品多停留在《魔胎》、《黑暗之蛊》的水平：以文本形式的对话推进冒险历程，NPC式的简单剧情交待，比较繁琐的操作界面等等。当然，技术的进步也给此类游戏带来活力，如1995年的《无声狂啸》，无论从技术角度来说，还是游戏本身所秉持的制作态度，它都足以称得上优秀。这款优秀的背景设在未来，对核战后的人性进行了深入的探讨，足以让我们在游戏之后沉思好一阵子。但是，仅仅用文字形式来架构谜题再辅以图片的形式显然已经渐渐的不那么尽如人意了。于是渐渐演化出了动作冒险这种更富于参与感的冒险游戏。至此，文字类冒险游戏从1993年后便逐渐步入衰颓期，动作冒险类游戏则越来越受到人们的喜爱。



图8.1 古老的文字冒险游戏《Zork》的最终版本

动作冒险AVG

动作冒险类游戏的开先河作品当属法国 Infogrames 公司 1993 年开始开发制作的《鬼屋魔影》系列作品。一个智勇双全的探长在中世纪的古堡、美国西部的小镇等地冒险的系列故事。该公司首次把当时电脑技术中仍属比较前卫的 3D 技术运用于 AVG 游戏制作，借鉴电影在处理空间方面的场面调拨手法，在冒险游戏中第一次采用了多角度镜头切换的表现方式。这种方式利用背景的差别和视角的变换不仅营造了一个真实的游戏空间，而且也使玩家的视觉节奏和心理节奏得到了前所未有的统一。游戏把以往需要借用文字形式表达的冒险故事立体化，辅之以体贴、简捷的操作，使玩家有机会去参与、去感受，与电脑屏幕里的主角一起“同呼吸、共命运”。同时，设计者还将一些从前需要用文本格式交待的迷题，以使用实物道具替换的方法考验玩家的智商。所有的谜题都是隐藏于主角过关的每步行动中的。说简单些，玩家所有的动作均是破译谜题的关键。另外，游戏中解决问题的办法也决非唯一：玩家可以推动柜子挡住破窗户以阻止可能偷袭的恶鬼；也可以移动木箱压住地板堵住僵尸上楼的天窗；当然也许很多人不屑于这种利用机关取胜的“怯懦”办法，而是大无畏地抛开一切工具和屏障，操起各种武器与妖魔鬼怪真刀真枪地对战！这些设定一方面增强了真实度，另一方面更加充分地发挥了游戏者的想象力，并且绝没有文字类冒险游戏那种“试错即死”的缺憾，无形中减少了玩家们的心理压力，一时间成了诸多冒险游戏迷的至爱。《鬼屋》的成功在当年的电脑游戏界引起了不小的轰动。从 1993 年到 1995 年，《鬼屋魔影》系列一共出了 3 部，剧情一代比一代更为扑朔迷离，内容也愈加丰富。但由于原制作者在二代完工后便脱离了 Infogrames，到了第三代，游戏已经背离了第一代以来所始终沿续的风格和情境，不是在剧情和耐玩度上下功夫，而是以增加游戏谜题难度和动作复杂性的方法来吸引玩家。而且大部分谜题的合理性上也存在问题，这显然已经背离冒险类游戏的真义了。

经过 Psygnosis 公司在《鬼屋》引擎后进一步改良制作的《魔域迷踪》，首开以椭圆三维模型制作人物的先河，较《鬼屋》系列的“折纸人”平滑顺畅了许多。640×480 的高品质解析度下，大 3D 人物造型充实饱满；美工师自然协调的冷暖色搭配下，让玩家在《鬼屋》中饱受刺激的双眼倍感清爽。游戏照例是描述“主角”在某某城堡探险的故事，不过虽然是相近的题材，本作在玩的过程中却处处不乏法兰西式的幽默与睿智：身披重甲的玩家不小心被石头拌了一跤；一个醉汉扛着超大号巨椎摇摇晃晃走出来。难怪有人评述这部作品是一朵浪漫的黄玫瑰。在这部作品问世后不久，《鬼屋》原创公司 Infogrames 重振雄风，一部《追命骑士》再上冒险游戏排行榜。这部游戏以中世纪欧洲的一段真实故事作为历史背景，讲述了法国青年威廉为救自己的心上人，从国家博物馆的时空之门回到了中世纪的法国，并卷入百年前法国圣殿骑士团间的恩恩怨怨中。游戏中全部多面体造型仍基本袭用了《鬼屋》系列的引擎，但改进也是颇为明显的。如人物脸型、身体等处的棱角在本作中已荡然无存，背景越发逼真清晰。同时游戏在一些细微环节的处理上较以往也有了不同程度的提高，如情节的过渡，更为人性化的内容交待等。

互动电影类冒险

电脑与电影联姻纯粹是游戏为媒。应该说这也是电脑游戏逐步向非游戏化发展的一个良好的开端。电脑参与艺术创作，借助科技的手段给人们创造一个崭新的艺术世界，实现以前人们想做而无法做、甚至想都不敢想的事情。在电影中



图 8.2　互动电脑《终极追杀令》

应用电脑特技始于1993年美国科幻大师斯皮尔伯格导演的《侏罗纪公园》。之后,电脑特技和数字化技术在电影中的应用越来越广泛,从《真实的谎言》、《龙卷风》、《异形》,到近两年的《终结者》系列、《玩具总动员》、《勇敢人的游戏》等。无庸置疑,所有的这一切将极富冲击力的视觉感受送到了观众面前,同时这些事例也是电脑技术大规模冲击世界电影业的力证。尤其是近些年,随着电子、电脑行业的突飞猛进,在一些发达国家和地区,如美国、日本等,在电影拍摄的过程中大量导入电脑特技已渐渐成为潮流和趋势。而与此同时,电影向电脑游戏业的渗透力度也在逐年地强化:1993年美国TAILOBYTE小组制作的《第七访客》及其续作4张光盘的《第十一小时》使得当年数以万计对光驱和声卡仍徘徊、观望的玩家毅然解囊。这种以真人演出的互动式电影注入了全新的游戏观念,表达故事进程的手法在当时也算是一种胆大而新奇的尝试。1994年Access公司出品的4张光盘(当时可是电脑游戏史上最大容量的游戏了)的《杀人月》在世界范围内再次引起了轰动。做为冒险游戏的元老,Sierra公司1995年底由《国王密使》系列的制作人威廉斯担纲策划的7张光盘的《幽魂》把互动电影类冒险游戏的创作推上了一个新高峰。游戏讲述了一个女孩子与潜藏的恶灵抗争的故事:唐和安德琳是一对热恋中的情侣,偶然的机会他们来到了卡诺先生的美丽庄园。在这里,原本祥和的一切突然发生了变化,他们的到来无意中唤醒了庄园内潜伏百年的卡诺先生的邪恶意念。幽魂逐渐控制了唐的肉体和精神。玩者便是那个无援的女孩,在有限的时间里必须解出所有的谜题,遏制幽魂的恶行并最终拯救出爱人。这部耗资120万美元,20多名著名演员奋战一年而成的作品,一进入市场当即引起轰动。在众玩家的全力拥护下,其续作《血谜》于一年后也款款面市,虽然不如其胞兄如此引人,但毕竟8张光盘的容量足以诱人垂涎。同是1996年,英国Gametek制作了6张碟片的《凶兆》(Ripper)。这是部描写"开膛手"杰克的恐怖片。游戏把玩家送到2046年的纽约,玩家们有机会作为《纽约时报》的记者在该市调查接连发生的恐怖杀人案。3DO上的招牌大作《D之食卓》在1996年也于PC上移植成功。这部作品在全日本冒险恐怖游戏排行榜上持续攀升,两周内便于全球销出25万套,其水准可见一斑。《坏蟑螂》(Bad mojo)作为一部电影与游戏的畸生儿,1996年并没有引起太多人的注意。到了1997年却引起了普遍关注。游戏背景发生在某年的旧金山,主角在被人施了魔法后突变为一只蟑螂。于是故事就围绕"我"如何找到恢复自己人形的方法而展开了。第三人称的视角,与众不同的操作方式,这是一部从全新的角度和思维方式向玩家们展示人性另一面的有益尝试。也许,这些作品已经不能再简单地称之为纯粹的游戏,当然更不是普通意义上的影视作品,因为它们都已经或正在超越着其自身的范畴而存在、发展着。

冒险类游戏进入多元化时期

随着时间的推移,电脑游戏在1997年开始进入多元化时期。这种标志尤其显著地在冒险类游戏中表现了出来。做为玩家,现在已经很难象两年甚至更早前把一部游戏简单地归入角色扮演或者是冒险、策略,越来越多的游戏在融合着其它派别类型游戏的优点,取其长,补己短。这种融合与互相渗透的结果就是很多的综合类型游戏不断地涌现。这是科技和人类想象力进步的必然结果。任何事物发展都并非平如止水,一成不变,创造者们更是想着法儿地追求更新、突破。目前电脑游戏的类型作品划分最终要走向尽头而重新开始,这是电脑游戏的必然趋势和客观规律。

冒险类游戏的系统结构

冒险类游戏做为一种衍生的游戏类型,汲取了不少来自其它类型作品的丰富营养。如角色扮演类游戏的剧情、动作类游戏的视觉刺激;策略类游戏的宏大场面和背景气氛等等。于是,形成了此类作品特有的典型系统:

道具系统

冒险AVG类游戏的道具系统可以说与角色

扮演等类游戏有着本质上的区别。最为泾渭分明的就是：冒险类游戏中的所有道具都是为剧情服务的，决不会对游戏主角的属性或能力产生影响，这一点是和任何类型游戏都截然不同的。其表现形式也是包括武器、防具、魔法等大致几类。不过，后期的冒险作品为了在道具系统方面尽力脱出 RPG 的影子，在道具系统的有形化、立体化方面做了深入的探索和努力。于是便形成了如《鬼屋魔影》系列作品中的那种“可更换道具体系”，即玩家在游戏中可以随意调换手中的物品，并依此解开各种可能与之相关的谜题，对付各种性质的敌人等。这个体系的优点在于，更大限度地发挥了玩家自由想象的空间；避免了以往文字冒险中那种枯燥乏味的介绍。在增强可视性的同时使游戏更具有真实感。这种道具系统随着不断地完善、丰富、充实，在近两年的佳作中都有上乘的表现。如著名的《生物危机》、《宇宙传奇系列》等。

剧情系统

这大体上是所有游戏类型的通项，只不过在冒险类游戏中剧情系统又有其特殊的侧重。第一个侧重就是游戏的冒险性。既然是冒险游戏，当然这一点就十分必要。紧张而丝丝入扣的情节是首要条件。另一个侧重就是其作品蕴藏的较强的解谜性。冒险类游戏的特征之一便是在整个剧情的发展中大都（极个别除外）隐藏着几个或十几个乃至更多的谜题。玩家在游戏过程中就是要想方设法来解决这些问题，使故事能够继续向下发展。

操作系统

冒险游戏的操作系统，早期未脱 RPG 游戏的旧窠。第一人称视角界面，文字谜题形式居主流。到了后来，尤其是随着《鬼屋》等冒险类型的逐步成熟，以第一人称视角与第三人称视角冒险形式相结合的操作方式基本确立。

冒险类游戏的题材

相对于其他类型而言，题材的重要性在冒险游戏中显得尤为突出，一个好的剧本可以说是游戏成功的一半。很多人会有这样的错觉，似乎恐怖是冒险类游戏永恒的主题，以鬼魂、幽灵、死亡等直接触发人类深层恐惧心理为题材的占了相当大的比重。前面我们所提到的冒险游戏大多属于这一范畴。然而，恐怖决非冒险的代名词，没有人会愿意成天生活在惊栗之中，包括冒险游戏的狂热爱好者。

游戏厂商更早的注意到了这一点。于是各种各样的故事被搬上了 PC 平台。按内容来分，大致有以下四种：

神话传说

以神话传说为题材的游戏一般都属于文字冒险类，大多采用比较明快、优美的画面处理，游戏节奏舒缓，对玩者没有太大的心理压力。整个游戏的过程犹如阅读一卷图书，玩者所需要做的只是充分发挥想象力，将谜题破解即可。这一题材游戏的代表作有 Sierra 公司的《国王密使》系列、Westwood 小组的《凯兰迪亚传奇》系列、LucasArts 的《猴岛小英雄》系列等。



图 8.3 《猴岛小英雄》是神秘主题和精良画风的完美结合

侦破探案

以此为题材的游戏很多都是场景阴森恐怖，音乐动人心魄，情节一波三折，从视觉、听觉各方面给玩者感官的刺激。玩者要时时提防意外的出现，每一刻都得提心吊胆，但从这类游戏得到大多数玩家的欢迎来看，似乎大家都有从这种自我考验中获得满足的欲望。这一类的游戏数不胜数，诸如《鬼屋魔影》、《幽魂》等等。当然，侦破题

材的游戏也并非全是这个样子，还有部分重点在于推理过程、较为接近现实生活的作品。如《福尔摩斯探案》、《杀人月》等。

科学幻想

这也是冒险游戏中采用较多的题材。这类题材的游戏表现形式复杂，很难一言蔽之。既有恐惧战栗的《科学怪人》、《南极冰怪》；也有《星舰迷航记》、《宇宙传奇》这样轻松幽默的作品；还有探讨严肃社会问题的《无声狂啸》（故事设定在人类的核战大毁灭之后，对于劫后余生的人们来说，生存成为一件极其痛苦的事情）。

其它

人类的想象力是无穷的。如《坏蟑螂》这样独特的创意，《粘土世界》、《卡通总动员》等出色的构想，实在难以将之归到某种框框里面。但它们的成功是毫无疑问的，这也正说明新与变才是创造的本质，谁会喜欢泡了几十遍的茶叶根儿呢？

千变万化的题材将我们带入形形色色的故事之中，它的来源显得单纯许多：第一，游戏制作者自己创作。绝大部分游戏是这样诞生的。第二，改编自小说或影视剧。如《科学怪人》来自诗人雪莱的妻子创作的同名小说，近期的《黑衣人》源于同名电影，而《异星搜奇》则是因电影投资太大而转做成游戏的。

冒险类游戏编年史

☆1979☆

《冒险》(Adventure)

这是由华伦·罗宾(Warren Robinett)编写的一个25K的小游戏程序,由于它特殊的游戏方式及独特的创意,影响了后来的很多游戏,形成了游戏种群中的一大类别——冒险,故可称之为冒险类游戏的开山之作。玩者的任务大致是去寻找一个魔法圣杯,然后将它送到金色城堡。在旅途当中,将遇到许多的障碍,包括恐龙、迷宫以及一只吸血蝙蝠等。《冒险》给游戏界带来了一种新的思路:不以机械化记分评判游戏成绩,而是要把握故事进程,找寻线索完成任务。《冒险》在市面上已无法见到,有兴趣的读者可查询http://www.icount.com,相信会有收获。

☆1987☆

《国王密使》(King's Quest)

这部作品源于Sierra公司女总裁罗贝拉·威廉斯的构想。以一个皇室家族的兴衰起落为脚本,加入大量由童话、神话组成的谜题,以女性特有的敏感为人物注入了丰富的情感,使其具有相当的亲和力。Sierra公司亦因该作的成功奠定了冒险类游戏的霸主地位。

☆1990☆

《猴岛小英雄Ⅰ:猴岛的秘密》(The Screct of Monkey Island)

LucasArts公司在这个游戏里塑造了一个一心想当海盗的小伙子,阴错阳差之下,不仅没当成海盗,反而成了大英雄。游戏以刻画生动的人物、幽默风趣的对白、创意独特的谜题以及高明的叙事手法自成一家,获得了巨大的成功。以至于今天人们仍津津乐道于它那唇枪舌剑的争斗及李察克船长的阴谋。此外,游戏的画面即使用现在的眼光来审视,也是相当不错的。

☆1992☆

《鬼屋魔影》(Alone in Dark)

当3D技术刚在电脑上诞生,Infogrames公司立即将它运用到《鬼屋魔影》这个游戏中,虽然多边形的几何体看起来棱角分明,相当粗糙,但细腻的动作和真实的立体环境所带来的视觉冲击是无法比拟的。气氛的营造也突破旧窠,运用了大量电影中的蒙太奇手法,成功地营造出一种危机四伏,步步惊魂的效果。卓越的剧情也功不可没。而在谜题设计中,书籍、信件、短签的使用方式更是令人耳目一新,一方面对陷阱进行提示,另一方面则用精炼的文字渲染出一种恐怖的效果,给玩家造成无形的心理压力。这一切使得《鬼屋魔影》获得了巨大的声誉,在一段时间内几乎成了冒险游戏的代名词。

《亚特兰第斯之谜》(Indiana Jones and the Fate of the Atlantis)

提到冒险,人们都会不自禁的想起印地安那·琼斯和他的长鞭。继电影之后,LucasArts公司又将这位智勇双全的英雄搬上了PC舞台。游戏以纳粹的阴谋为主线,籍由亚特兰第斯的传说将玩者带入一场惊险刺激的冒险之旅。游戏提供了解谜与冒险两种模式,还可选择是否与女士同行,是早期作品里自由度较大的。

《猴岛小英雄Ⅱ:李察克船长的复仇》(LeChuck's Revenge)

承袭前作的故事。李察克船长的阴谋被粉碎之后,不甘于失败,又卷土重来,酝酿一个新的复仇计划。这部作品在风格上没有什么大的变动,但谜题的构思更为精巧。

☆1993☆

《纱之器》(Loom)

一款相当精致而独特的小品游戏,LucasArts公司创新的音乐谜题在此让玩家大开眼界。玩家在这里将带着一根“会唱歌的魔杖”展开一场命运之旅。游戏最大的特色是在充满音乐与魔法的世界里,所有的难题都须依赖玩者的听觉和想象力来解决,提供给玩家另一种思考空间和游戏乐趣。而并非圆满的结局也颇耐人寻味,是一款不可多得的精品。

《鬼屋魔影Ⅱ》(Alone in DarkⅡ)

《鬼屋魔影》的美好创意并没有被完整的保留下来,相反,Infogrames公司在听取了部分玩家的反馈意见之后,取消了让他们觉得不过瘾的地方,例如:移动箱子、关门智取等变成了苦练基本功、硬碰硬的厮杀,这反而使得游戏原来的魅力大减。虽然界面、操作上较前作有所提高,但玩家们仍然认为,与其玩《鬼屋魔影Ⅱ》,倒不如去玩Doom Like类的游戏来得直截了当。

《凯兰迪亚传奇 I》(The Legend of Kyrandia)

Westwood 小组初期便已颇有建树。这款由他们开发的游戏以精湛的美工和充满趣味的谜题创造了一个魔法世界——凯兰迪亚,并成为游戏史上最有名的国家之一。这一集讲述的是王子布兰登的复国记。独特的魔法解谜和超级迷宫是本集的最大特色。

《疯狂时代》(Day of the Tentacle)

LucasArts 公司最天才的构想——一部卡通式的喜剧冒险游戏。从一只“章鱼脚”妄想称霸世界开始，引出了一系列令人捧腹的情节，以至于许多人笑得连游戏都忘了继续。回到那个疯狂时代,大家可以见证许多荒谬曲折的美国历史：那个见了樱桃树就手痒的国父华盛顿；富兰克林实验的“真相”；美国宪法的真正用途……，加上有许多生动夸张的角色，不由得让人对 LucasArts 公司的想象力拍案叫绝。

《福尔摩斯探案：遗失的档案》(Sherlock Holmes:The Lost of File)

科南道尔笔下的传奇人物福尔摩斯可谓家喻户晓、深入人心,由此而产生的影视作品和其它种类的衍生物多得不计其数。游戏业界龙头 EA 公司也对此看好，于 1993 年推出了他们的福尔摩斯作品，为了与原著相区别,特意加上副标题“遗失的档案”。该作精细地刻画出福尔摩斯这一人物的特色，以严密的逻辑推理和丝丝入扣的谜题赢得广泛好评。

《第七位访客》(The 7th Guest)

Tailobyte 公司的一次大手笔，这款游戏的成功，从它在 1995 年的排行榜仍占据一席之地就可见一斑。游戏折磨的不再是玩者的肉体和神经,而是灵魂。玩这款游戏最深刻的感受就是，呃……好象灵魂被锁进了鬼影处处的空间，这种阴森的惊惧仿佛一把无形刀子顶在心口……

☆1994☆

《杀人月》(Under a Killing Moon)

当 CD－ROM 进入多媒体世界之初,Access 公司便以大手笔推出了 4CD 的巨作——《杀人月》。游戏的主角是那个广为人知的糊涂侦探德西·墨菲。游戏以一个当铺抢劫案为开端，引出了种族主义者骇人听闻的大阴谋。在这一作品之中,采用了将实拍电影融入 PC 游戏的做法。因其非凡的影响力形成了一个新的冒险游戏类型：Interactive Movie (互动式电影)。游戏中还有划时代的界面革命——首次在冒险游戏中使用了 3D 第一人称视角。

《狩魔猎人：原罪》(Gabriel Knight Series:Sin of Father)

Sierra 公司的某些地方让人不得不佩服，一面做出《国王密使》这样温馨细腻的作品，同时又推出《狩魔猎人》这样调子低沉的经典。游戏的主角是一个天天做恶梦的德国小说家兼古董商人，在偶然的情况下卷入了奥纽良的巫毒事件，经历一场凄美绝伦的恋爱，发现了自己狩魔猎人的宿命。游戏以阴暗的画风和音乐来表现这个悲剧性的题材，并以缓慢的节奏推动剧情，在特定的时候给玩者以巨大的冲击，是一款不容错过的悬疑经典。

《凯兰迪亚传奇 II:命运之手》(The Hand of Fate)

Westwood 公司的工作效率一直为人称道，《凯兰迪亚传奇》的成功显然激发了他们的创作欲望，次年便推出了续集。《凯兰迪亚传奇 II:命运之手》的主角是美丽的女炼金术士珊西亚，为拯救逐渐消失的王国而四处奔波。此作在界面上延续前作，画风更为成熟，人物也活泼有趣得多。

《星际迷航记:审判仪式》(Star Trek：Judgment Rites)

提到《星际迷航记》，相信科幻迷们都会激动不已——它实在是太经典了。电影的成功促成了电脑游戏的开发，时值 25 周年纪念之际，Interplay 公司推出了它的 PC 版游戏《星际迷航记:审判仪式》。著名的企业号在此作中又卷入了一场新的星际风暴，科克船长、史巴克、老骨头医官均在游戏中进行了另一场不凡的演出。科幻迷们可不要放过哟!

☆1995☆

《凯兰迪亚传奇 III：玛尔寇的复仇》(Revenge of Malcolm)

追求创新是玩家和作者的一致愿望。在《凯兰迪亚传奇 III：玛尔寇的复仇》里，Westwood 小组别出心裁，将前两代中的大坏蛋一变而成为主角，重新改写了凯兰迪亚王国的历史。这部作品中增加了 3D 动画，全程语音以及相当有创意的心情指标和谜题多重解法。虽然难度较高，仍秉承了一贯幽默轻松的风格,不失为上乘之作。

《魔域迷踪》(Ecstatica)

Psygnosis 公司出品的《魔域迷踪》部分承袭了《鬼屋魔影》的风格，但是将棱角分明的多边形变成了圆滑的椭球体，这在视觉效果上是一个相当大的改进。游戏最吸引人的地方是弥漫全场的恐怖气氛，谜题的难度不大，相反倒是动作的成分占了极大的比重。

《双子星传奇》(Little Big Adventure)

这款由法国人制作，EA公司发行的游戏充满了异国风情。主角一开始是个囚犯，为了拯救铁幕统制下的族人，展开了他的逃亡生涯。在严肃的故事背景下，《双子星传奇》以它可爱的造型，爆笑的动作充分表现出法国人的幽默感。游戏界面是常用的45度斜角，精致的构图和华丽的光影表现，以及动听的立体声音乐为它赢得了广泛的赞誉。美中不足的是游戏中的动作成份较多，失去了冒险游戏所特有的解谜乐趣。

《国王密使Ⅰ~Ⅵ合集》(King Quest Collector's Edition)

《国王密使》不仅是游戏史上的常青树，也是最受欢迎的游戏之一，迄今整个系列总计已卖出了800万套。这是Sierra公司在成立15周年之际推出的纪念专辑，内容从皇室的建立到王子、公主的事迹一辑不漏，玩家在其中可以了解到整个系列的发展沿革，也能见识一下早期游戏作品的风貌。

《国王密使Ⅶ：公主的婚礼》(King's Quest Ⅶ：The Princess Bride)

这部作品是《国王密使》系列的转型代表作，画面从已往的油画风格变为迪斯尼的卡通，故事以皇后和公主之间的亲情为主线，串联起梦幻般的冒险旅程。画风活泼明快，谜题构思精巧，真彩色的高品质画面至今仍为人们津津乐道。

《宇宙传奇Ⅰ~Ⅴ合集》(Space Quest Collector's Edition)

这一系列作品的基调定位在讽刺搞笑上面。Sierra公司别出心裁地将一切事物当成了它的讽刺对象，其中包括著名的《星际迷航记》、《星球大战》等等，连游戏本身以及公司的王牌《国王密使》系列也未幸免于难，着实地被调侃了一番。而正是这些给玩家带来了无穷的乐趣。主人翁原本是一名太空船清洁工，在5集作品中都迷迷糊糊的被卷进一些莫名其妙的事件中，偶尔还会机缘巧合地当一回宇宙英雄。这一合集也是Sierra公司15周年的纪念专辑，应该属于珍藏品一类的。

《惊魂十一时》(The 11th Hour)

延续了两年的漫长时间，Tailobyte公司终于推出了《第七位访客》的续作，然而让人遗憾的是，除了图形处理的增强之外，游戏本身并没有任何更新的创意。虽然从SVGA显示模式下全彩色、全屏幕每秒钟30帧的动画播放可以看出制作人员确实下了一番工夫，但内容的苍白终究是无法补救的致命伤。

《幽魂》(Phantasmagoria)

1995岁末，《幽魂》以游戏史上最夸张的7CD大容量震撼了整个业界。故事发生在一座小岛上，主人公夫妇来此度蜜月，丈夫唐高登却受到岛上幽灵的侵袭，灵魂变得邪恶。可怜的女主角爱德琳为了拯救自己和丈夫展开了一场惊心动魄的冒险。游戏中伦理探索的成分较多，从现代人心理上的恐惧去进行深入的发掘。但是过多的血腥和暴力镜头使得游戏整体上并不尽如人意。游戏的气氛烘托非常成功，连绵不断的恶梦，无处不在的幽魂紧紧揪住玩家的心。

☆1996☆

《潘多拉密令》(The Pandora Directive)

继《杀人月》之后，Access公司再次将大侦探德西·墨菲搬上了PC舞台。这次的冒险是一个离奇的外星飞船事件，由著名的澳大利亚导演Adrian Carr来负责游戏中影片的拍摄，使它的观赏性大大增加。其6CD的大容量亦属惊人。游戏的多结局设计是一个突破，根据3个互异的分支可产生七种结局。游戏本身提供了两种难度级别，“娱乐级”主要是提供给只想观看影片的玩家的，“玩家级”则会多出一些颇有难度的谜题，考验愿意接受挑战的玩家的智商。

《异星搜奇》(The Dig)

这款游戏原先是大导演史蒂芬斯匹帕构思拍摄的电影，尔后因为构造一个完全不同于地球的异星世界成本实在太高，所以才由LucasArts公司发行了它的游戏版本。故事讲述的是美国宇航局发现一小行星正撞向地球，为了阻止悲剧的发生，主角被指派到该行星上进行爆破，不料发现它竟是一艘外太空驶来的宇航船……。即使是在PC屏幕上面，玩家们仍然能够完全体验到那个想象中的壮丽世界。游戏的画面与配乐都相当优秀，成功的营造出无与伦比的游戏气氛，美中不足的是谜题太过刁钻。

《坏蟑螂》(Bad Mojo)

一个令人惊诧的创意，不知源于Acclaim公司哪一位鬼才的神奇构想。让人厌恶的蟑螂竟然堂而皇之地在PC屏幕上爬来爬去，惊人的写实制作描绘出家里各个蟑螂出没的阴暗角落，而传统的寻宝解谜过程，变成了观点特异的求生奋斗史：如何避开四处出没无常的老鼠和墙角虎视眈眈的蜘蛛都成为生死攸关的大事。画面效果惊人，片头影片亦非寻常，如果没有洁癖的话，这种开游戏另类先河之作一定不要错过。

《物换星移》(Chronomaster)

这部游戏由已故科幻大师罗杰

·塞拉尼的作品改编而成，改编之后仍维持了小说中一贯的严谨风格。故事发生在人类已揭开宇宙之谜的未来世界，凭借优异的科学手段人类创造了袋型宇宙。然而一段旧日恩怨却使7个袋型宇宙陷入了灭亡的危机之中……。卓越的声光表现，庞大的剧情结构，多样的谜题解法，多重的游戏结局都使它不失为一款好游戏，最绝的还是由"The Fat Man"制作的游戏音乐。

☆1995☆

《粘土世界》(Neverhood)

哇！(惊奇状）这是大多数人见到这款游戏的第一表情，它完全采用粘土模型制做，然后在摄影棚现场实拍之后剪辑而成。老手法做出来的新效果。滑稽的粘土造型，让人一看便忍俊不禁，笑疼了肚子。这款游戏之中没有卡死的谜题，没有死亡的设计，给玩者一个完完全全放松的时间。值得一提的是，游戏由DreamWorks公司制作，Microsoft公司发行，这也许是比尔·盖茨为进军游戏界吹响的号角吧。

《福尔摩斯探案2：玫瑰纹身》(Sherlock Holmes: Case of The Rose Tattoo)

隔了4年，EA公司才推出这一续集，可谓旷日持久。这一案件以两条线索平行展开，后期又并为一条。写实风格的真人演出在SVGA的画面中有相当精致的表现，精湛的美工也成功地重塑了19世纪的伦敦风貌，连人物的语音都特意带有浓重的英国味道，是一款制作精良的侦探游戏。

《卡通总动员》(Toon Struck)

卡通给我们的生活带来了许多欢笑和梦想，这款Virgin公司的佳品让我们更为深入地走进卡通的世界。主角是一位卡通漫画家，在偶然的情况下进入了自己创造出来的卡通世界，除了要设法解决王国内一些令人头大的问题，还得想办法找到回家的路。生动精彩的角色、出色的音效、幽默的对话、以及一些卡通所特有的效果，都是这款游戏成功的重要因素。

冒险类游戏经典作品

冒险游戏的历史源远流长，它与其他类型的游戏相比，最主要的游戏乐趣在于解谜和探险。这其中根据题材的不同，又可以分为着重于营造恐怖气氛并给人以极强感官刺激的恐怖冒险游戏、着重于发掘线索和逻辑推理过程的侦探推理冒险游戏以及以轻松幽默为主旋律的其它形式冒险游戏。在以恐怖题材为主流的冒险游戏中，最为著名的就是首先在电脑游戏中采用3D技术绘制人物的《鬼屋魔影》系列和采用椭球体技术绘制人物的《魔域迷踪》系列，这两个系列的动作成分比较浓，也被称为动作冒险游戏；采用真人演出再与实拍场景相合成的方法制作的《幽魂Ⅱ》、《狩魔猎人Ⅱ》则是比较正统的恐怖冒险游戏。侦探推理冒险游戏中的代表作包括《福尔摩斯探案Ⅱ：玫瑰纹身》以及《杀人月》等等。其它形式的冒险游戏包括著名的《国王密使》系列、全部采用粘土模型拍摄制作游戏画面的《粘土世界》以及曾荣获最佳100张娱乐光盘游戏类第1名的《神秘岛》。此外，还有以蟑螂为主角的冒险游戏《坏蟑螂》。

鬼屋魔影(Alone in Dark)

1992年，一个虽然离现在并不遥远，但在现在这些生长在多媒体技术土壤中的玩家看来，无异于远古时代。很难想象那时的游戏是什么样，但在那时确实有一些游戏为现在的游戏发展作出了巨大的贡献，《鬼屋魔影》就是最具代表性的一款。

《鬼屋魔影》由法国的Infogrames公司在1992年制作出品。它在286时代率先使用了具有历史突破意义的3D矢量多边形技术，使那时的玩家第一次在个人电脑上体验到了3D空间的真正魅力。游戏一经推出，立刻引起强烈反响，游戏雄居榜首很长一段时间，成为有史以来最具里程碑意义的游戏作品之一。

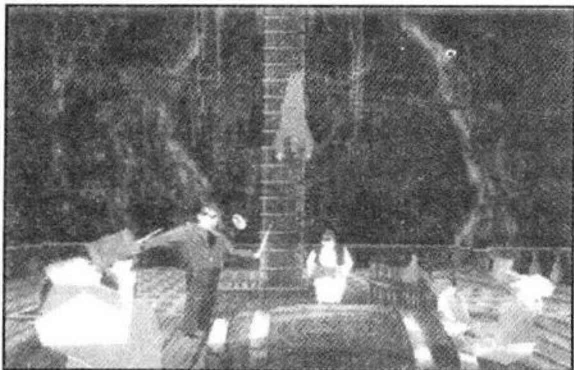


图8.4 《鬼屋魔影》系列着力于营告恐怖气氛

《鬼屋魔影》是一部典型的动作冒险游戏，它的故事很吸引人：主人公是著名的冒险家康比，有一天收到一封神秘的来信，信中说城外有一座老宅经常闹鬼，人们希望康比能去那里看看并帮助恢复那里的平静。于是主角坐上出租车，前往郊外的鬼宅。这时天已黄昏，寂静的郊外只有蛙鸣和汽车的引擎声。到达时已经夜黑，当主角只身进入阴森的老宅后，大门砰地一声关上了，令人心惊胆寒的冒险就开始了。

整个游戏融幻想与现实为一体。既然以“鬼屋”为题材，那么冒险中少不了要体验一番恐怖。玩家第一次玩《鬼屋魔影》时往往被它重重的悬念吸引，以至于深陷其中。制作小组并没有过分强调画面的狰狞、怪异和龌龊来作出表面上的恐怖，而是着力于编织剧情的张力和悬念在玩家心中制造真正的恐怖气氛。在鬼屋中没有绝对的安全，四周时刻散发着危险的气息，玩家身处危险却不知会何时遇险，每一次呼吸都会在紧张与恐怖中度过，几乎所有玩家都会被《鬼屋魔影》吓出一身冷汗后大呼过瘾。

作为动作冒险游戏，《鬼屋魔影》给予了玩家很大的自由空间。简易的键盘操作，保证玩家能在最短的时间内掌握动作技巧。主角可以施展拳脚，也可以使用得到的各式武器与敌人展开搏斗。《鬼屋魔影》与大部分主流角色扮演或动作游戏的不同之处在于游戏中处理问题的方法并非唯一，可以象现实生活中那样利用各种手段达到目的。比如在打鬼时除了饱以老拳或舞刀弄枪以外，还可以利用一切道具以及地形条件：可以把身上的装备一股脑地扔向敌人将鬼打死；还可以用箱子把鬼挤死；或者封住危险地带的唯一出口把鬼困毙；在与多个敌人交战时还可以专门躲在某个鬼的身后，让它成为玩者的“替死鬼”。总之，解决问题的方法可以由玩者自己去创造，现实生活中的经验可以在游戏中得到充分发挥。

《鬼屋魔影》中最抢眼的就是它的画面表现，因为在当时3D效果是个非常新鲜的东西，用在游戏中的更是凤毛麟角。《鬼屋魔影》使用的3D矢量技术描绘角色，这种方法的好处就是能在机器性能不强的情况下使游戏流畅地运行，而且人物的动作自然传神，缺点就是这样勾画出来的人物过于“计算机化”，缺少人味。在场景制作上游戏

采用了事先绘制的位图，这样做既逼真也减少了计算机的资源开销。整个游戏中随着主角的行动，游戏视角也不断地进行远近透视，镜头切换，充分运用了现代电影中的蒙太奇效果，使冒险过程看起来更象是一部电影。

在光驱还未普及的当时，如何在游戏中制作逼真的音效和优美的音乐是一个难题。《鬼屋魔影》在这方面的表现也相当杰出，从游戏中的音乐音效玩家不难体会到制作组的努力。仅用 PC 喇叭就可听到各种各样的动物鸣叫、鬼哭狼嚎，武器使用时发出的物理碰撞声，以及种种令人意想不到的声音。如果拥有一块声卡，就会听到更逼真的音效表现，玩家甚至可以凭借脚步声的差别区分出木地板与大理石的不同。背景音乐更起到了剧情润滑剂的作用：在到达"地狱"后，一切背景音乐全部消失，只剩下脚步声在黑暗中回荡；战胜邪恶回到现实中拥抱阳光时，一阵令人激动的音乐会使人扬起骄傲的头。

这样一款出色的游戏在开创出一片游戏的新天地后，并没有停滞不前。两年后《鬼屋魔影 II》问世。这次，游戏的画面和音乐音效有了更大的进步，而且在剧情的编排上改为康比和另外一个小女孩分别进行的多线式剧情，这无疑是对玩家的新挑战。1996 年初，《鬼屋魔影 III》发表之后由于没有什么创新而未受到好评。至此，《鬼屋魔影》系列再也没有更新的计划。不管怎样说，《鬼屋魔影》都以其独特的魅力堪称最经典的动作冒险游戏。

魔域迷踪 II(Ecstatica II)

在《鬼屋魔影》系列统治着动作冒险游戏市场时，突然出现了一款由名不见经传的法国公司 Psygnosis 出品的名叫《魔域迷踪》的动作冒险游戏。它以崭新的操作界面、精美细致的游戏画面赢得了大量玩家的支持，从而结束了《鬼屋魔影》系列对动作冒险类游戏的统治。1997 年，该公司又在有更多对手竞争的情况下推出了《魔域迷踪 II》，游戏以大幅度的进步与创新向玩家们又一次展示了它强劲的实力。

早在 1995 年《魔域迷踪》刚刚推出时，最引人注意的是它首先在电脑游戏中采用了"椭圆球体 3D 动画"技术，一改人们已经熟悉了的《鬼屋魔影》中折纸片式的几何多边形结构。角色的每个部分都用椭圆形的球体构成，有效地利用了人的视觉效应，使这些圆滑的角色看起来比《鬼屋魔影》中见棱见角的多边形更加有质感，动作也更加真实。抛开画面上的创新不说，《魔域迷踪》中加入了比其他冒险游戏更开放更自由的情节，它并没有十分固定的情节流程，大部分的情节发展要靠玩者自己去探索，正是这

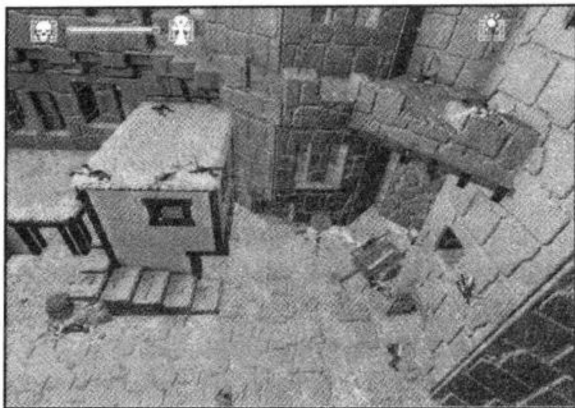


图 8.5 运用改良后的椭球 3D 技术的《魔域迷踪 2》

样一种被某些玩家批评为"太松散，过于模糊"的自由情节，却正是《魔域迷踪》的真实及魅力所在。另外，游戏的 AI 在当时众多的游戏当中也是拔尖的，游戏中的敌人并不会总在同一个地方出现，它们会选择对自己有利的位置出击：有时从玩者背后冲出来，有时会一下子从屋顶跳到玩家的面前，使得玩家时时刻刻都要保持敏锐的洞察力以应付狡猾的敌人。同时，敌人也懂得一些战术的，它们往往会抓住一个稍纵即逝的机会，发动足以致命的攻击。因此玩家同样要保持旺盛的斗志并对多样的操作方法足够熟悉，才能继续漫长的冒险，这一切都是对玩家意志和毅力的最大挑战。由于这些吸引人的设定，《魔域迷踪》一经推出便立即掀起了一阵热潮，并最终与《鬼屋魔影》平分秋色。

与前作一样，时隔两年的《魔域迷踪 II》还是一款不折不扣的动作冒险游戏。游戏继续了前作的情节，前作的主角在解决了小镇的危机后，回到了自己的故乡，但迎接他的是无数盘旋在城堡上空的怪物，看来这回主角依然面临着无数的敌人和层出不穷的谜题。在游戏的组织结构上，《魔域迷踪 II》与前作基本相同，其它方面却有着前作更多的进步。

首先，《魔域迷踪 II》虽然仍是采用与《魔域迷踪》中相同的"椭圆球体三维动画"，但这次重新编写了 3D 引擎，使动画比前作更加流畅细致。新引擎的最大改进就是在角色的表现上，前作的人物完全是由一个个简单的椭圆形连接而成的，在当时还可以满足人们对视觉效果的简单需要，但在今天这个 3D 成为主流的世界中便显得比较幼稚了，尤其是几乎没有人物关节的构成，使角色看上去象是许多椭圆体由一根根线串起来似的，人物的动作有形无神，如同木偶。《魔域迷踪 II》中的人物经过新引擎的描绘，关节的连接处达到了高水平的磨合，使人物的动作更为自然逼真，栩栩如生。《魔域迷踪 II》还特地加入了

真实的光源设计，并在场景移动的平滑过渡上下了一番功夫，再加上画面全部改为SVGA的显示模式，使《魔域迷踪Ⅱ》在画面上呈现出质的飞跃。

除了图像的精美外，《魔域迷踪Ⅱ》还有很多让人惊叹的地方。在游戏中有超过50种的敌人形象，每一种敌人都有自己独特的行动方式、风格、步伐以及攻击方法。比如有勇猛的石头巨人，他会在远处朝玩家投石头；矮小的侏儒怪拿着巨大的战斧，专门钻空子偷袭主角；最厉害的要属女战士，行动灵活、动作敏捷并且十分阴险，是最应当注意的角色。为了对付如此多样的敌人和它们多种形式的攻击，主角的动作也大幅增加了。不只是《魔域迷踪》中的简单攻击，还可以配合Ctrl键和Alt键做出更多样化的攻击，为喜爱格斗的玩家提供了一展身手的机会。随着游戏的进行，主角可以得到许多武器和装备，用来提高自己的战斗能力。另外，魔法在这部游戏中也是一个重要的组成部分。当玩家面对层出不穷的敌人时，施展魔法也许会为玩家扫清道路，争取时间。不过这些魔法需要玩家在冒险的过程中寻求、获得。要想获得最终的胜利，玩家还要勤于思考，从多方面考虑解决问题。



图8.6 《幽魂2》中真人过场动画

尽管这个游戏中的动作成分很浓，但它本质上仍是一个冒险解谜游戏，游戏中充满了各式各样的谜题，玩家必须细心地解开这些谜题才能继续游戏。在《魔域迷踪Ⅱ》中的城堡规模几乎是前作中小镇的10倍，所以会有更多的未知空间等待着玩家去冒险。能不能抓住机会，早日迎来和平，就看玩家的具体行动了。

除了缺少了《魔域迷踪》中那种轻松的气氛，《魔域迷踪Ⅱ》没有让喜爱《魔域迷踪》的玩家们白等那么长时间，它以出众的表现给期待它的玩家交了一份满意的答卷。

幽魂Ⅱ：血谜惊情(Phantasmagoria Ⅱ：A Puzzle of Flesh)

《幽魂》的英文原名“Phantasmagoria”很少有人用到，它原本是千变万化的意思，这样不管是原名还是译名都足以吊起人的胃口，而且它7CD的超大容量也在玩家中引起过轰动。不过《幽魂》并不只是一款靠几个噱头为卖点的游戏，其发行后玩家的一致好评也体现了它的优秀品质。Sierra公司于1996年底趁热打铁，在日本方面宣布将要为Sega Saturn推出8CD移植作品的同时，也在欧美方面发表了这部游戏的续集：《幽魂Ⅱ：血谜惊情》。虽然被称作《幽魂Ⅱ》，但实际上它与前作在剧情上毫无关联，这势必又会激起玩家的好奇心，看来Sierra公司真是会造声势。

《幽魂》之所以会用到7CD，关键在于采用了大量真人实拍过场影片，难得的是玩家也认可这种做法并对此津津乐道。《幽魂Ⅱ：血谜惊情》继承了前作的特点并作了一些改进：《幽魂》采用的是由演员在蓝幕前进行表演拍摄，之后利用电脑把他们的表演与事先用电脑做好的游戏背景合成起来的方法，这样做虽然节省经费但会造成游戏中人物与背景的轻微脱节。而《幽魂Ⅱ：血谜惊情》的制作组则花大本钱全部采用真实布景，所以它的过场影片片段就十分自然逼真，其性质与一般的胶片电影没什么区别，一下子就拉近了玩家与游戏的距离。而且这些过场片段采用的是土星(世嘉公司生产的一种家用游戏机)常用的动画压缩格式——True Motion，使玩家不需要专门的硬件解码器也能获得高质量的动态画面。唯一的不足是为了减轻CPU的负担、提高显示速度与效果，采用了抽线显示方式，使画面的质量变低。不过，《幽魂Ⅱ：血谜惊情》的过场影片跟其他游戏的影像效果相比，仍算得上是数一数二的。

《幽魂Ⅱ：血谜惊情》中的游戏画面也有杰出的表现。由于使用SVGA的显示模式，画面效果表现得十分细致、精巧。游戏世界中的场景使用的是与过场影片相同的真实布景拍摄，所以不会象前作中的那些由电脑制作的布景一样死板生硬，看起来更具有真实的生活气息。它们虽然不及前作的场景那样鲜艳夺目，但由于这些场景是生活中随处可见的，所以玩家可以更自然地融入到游戏中去。

《幽魂Ⅱ：血谜惊情》索性一真到底，这回连游戏中的语音对话都采用现场录音的方式播放。仔细听的话还能够分辨出语音定位呢。但这样做也有缺憾的一面：就是在某些情况下声音不够大，往往会使人错过一些关键的对话，何况Sierra公司一贯没有制作字幕的习惯，所以玩家需要花费更多的精力在倾听角色的对话上。游戏中的音乐无论是在旋律的创作上还是在曲目的编排上都表现出了相当高的水准，遗憾的是没有与游戏情节紧密地结合

起来，不能很好地营造出游戏中应有的气氛，无法象前作的音乐那样给玩家留下深刻的印象，带给玩家应有的感动，这不能不说是一种退步。

不过在游戏的操作界面上，《幽魂Ⅱ：血谜惊情》的表现倒是十分突出。除了保留前作的一些优点外，在游戏界面系统以及操作上颇下了一番功夫。游戏的画面分为上下两部分，上面占据屏幕大部分的是主画面，游戏中角色的活动和表现、剧情的发展均在这里进行显示。屏幕下面的部分是物品栏。在主画面中游动光标，一旦遇到可以观看或可以拿取的对象或物品时，光标会清楚地提示玩家，使玩家不会漏掉任何物品。物品栏中的物品十分明显，拾取和使用非常方便。特别值得一提的是，《幽魂Ⅱ》中新加入了一个过场影片回放的功能，游戏会自动将一些重要情节的过场动画记下来。这对粗心大意的玩家可真是体贴的设计，万一不幸在某个情节卡住或是遗漏了一些重要的细节，还有机会再次观看有关的过场找到答案，这也是迈向为玩家服务的一大步。

一款真正好的冒险游戏不仅在视听效果上要令人满意，更要在剧情的合理性与迷题的逻辑正确性方面下很大的功夫，《幽魂Ⅱ：血谜惊情》在这一方面可以说是有成功，也有失败。首先，前作利用老套而紧凑的剧情使其成为一款成功的、不折不扣的恐怖冒险游戏，本以为《幽魂Ⅱ：血谜惊情》也是如此，但真正玩到后来才发现它已经不象前作那样营造紧张恐怖的气氛了，反而让人感觉到这只是一部充斥了荒诞和血腥暴力倾向的游戏。剧情中直到最后才弄清主角竟然是外星人的分身，简直太离谱了。在《幽魂Ⅱ：血谜惊情》中，玩家无法再次体会到前作中恐怖刺激的快感了，取而代之的是以怀疑的心理去接受情节的发展。此外，《幽魂Ⅱ：血谜惊情》中在解谜上还存在一些不合常理的或逻辑上的小错误，而这正是最为冒险游戏玩家所不齿的。例如，在第1章中主角为了拿到掉在沙发下的钱包而让他自己养的老鼠钻到底下，然后再用巧克力引诱老鼠把钱包拖出来，为什么不干脆把沙发搬开自己去拿呢？看来游戏的开发人员在这些细微的地方有欠考虑。不过《幽魂Ⅱ：血谜惊情》在这方面并非一无是处，比如游戏中的人际关系的安排就十分有趣，而且非常可能在现实生活中遇到类似的情况，说不定玩者在生活中正巧扮演一个同样的角色呢。

不管怎样说，《幽魂Ⅱ：血谜惊情》都是一部冒险解谜游戏迷们不应当错过的游戏。顺便说一下，这款游戏同时支持 DOS 和 Windows 95。Windows 95 版虽然采用了 Direct X 技术提高显示效率，但其速度还是稍逊 DOS 版一筹，但由于 Windows 95 版比 DOS 版多了一些特殊的视觉效果而且过场影片的发色数也比 DOS 版多出许多，所以只要机器的配置够高，一定要在 Windows 95 下玩这款《幽魂Ⅱ：血谜惊情》。

狩魔猎人Ⅱ：心魔 (Gabriel Knight Ⅱ:The Beast Within)

Sierra 公司一直是制作冒险解谜游戏的老手，他们的很多作品都称得上是经典。比如在 1993 年底《狩魔猎人：原罪》(Gabriel Knight: The Father of Sin) 一经推出，立刻受到许多玩家的青睐，同时也使不少的专业杂志对它作出了相当高的评价。本来大家都认为 Sierra 公司一定会趁热打铁顺势推出续集，但谁也没料到这一等竟然等了两年多，玩家们望眼欲穿才终于在 1996 年初盼到了这款续作《狩魔猎人Ⅱ：心魔》。

两年之后推出续作，这在当今这个科技进步越来越快的时代中，如果不作出点象样的成绩来，是很容易被人所遗忘的。当初《狩魔猎人：原罪》的游戏画面几乎完全采用手绘的卡通风格，而且运用了 Sierra 公司最引以为傲的全程语音，不过这些在现在都几乎成为制作冒险游戏的必备因素了。在以光盘作为游戏发行媒体的今天，用手绘方式制作冒险游戏已经成为历史，取而代之的是真人演出拍摄再与实景合成，《狩魔猎人Ⅱ：心魔》顺应潮流，也采用了这种更加先进的方法，所以用到了 6CD 的大容量。加上演员在声音表情及肢体动作上的精彩表演，以及许多令人满意的改进，再次占据了冒险游戏玩家的心。

《狩魔猎人Ⅱ：心魔》的故事情节及发展进行很有创意，它采用了两条平行的故事主线在不同的地点同时进行的方式来组织整个故事的结构。主线之一：男主角私人警探盖博尔应村民们的请求，到慕尼黑附近的村庄去调查一起离奇命案，最后自己还被卷入了传说中的“狼人”事件。女主角葛瑞丝在故事的一开始还呆在美国的旧书店照顾生意，之后听到母亲不停唠叨的电话并收到盖博

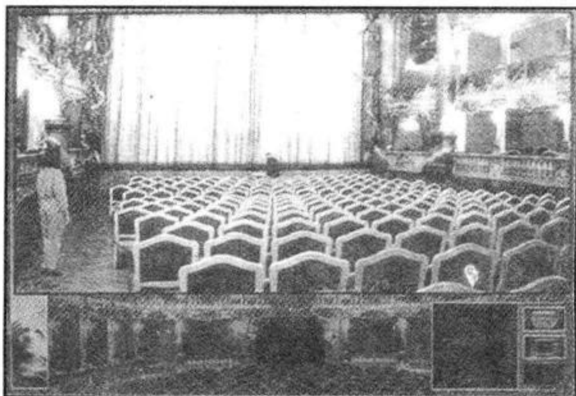


图 8.7 《狩魔猎人》

尔从德国寄来的信，决定动身前往德国协助盖博尔调查神秘的“狼人”案件。其间又因为盖博尔故意不告诉她联络地址以及葛瑞丝本身潜在的嫉妒，使男女主人公自然而然地分别在两地分头进行调查。整个游戏的故事结构也安排得非常紧凑扎实，不仅所有的线索前后呼应，从始至终几乎没有些许冷场。尤其是在第5章的后半段，盖博尔在暗夜中的森林里追赶变身为狼人的维泽尔，以及第6章结局前的重重陷阱，绝对会使玩家紧张得喘不过气来。整个故事情节的发展一气呵成，扣人心弦，会让玩家有一种一玩到底的冲动。

《狩魔猎人Ⅱ：心魔》的游戏界面已经比前作稍微简化了一些，只要光标点到正确的位置，物品就会有相应的响应。前作中大受欢迎的录音机功能在这次的游戏中已经不再具有那么重要的作用了，相反倒是更象一个道具了。它只是在访问动物园的克林曼博士时用来录下他的声音，然后经过剪辑去骗过动物园的员工汤姆斯，以获得接近狼的机会，而不象前作那样录音机主要作为辅助记忆的工具。《狩魔猎人Ⅱ：心魔》的谜题难度稍高，但逻辑严谨。只要玩者思路清晰，想象力丰富，解开谜题并不难。比如在盖博尔故乡小镇教堂边生长的一株百合花，玩家可能在葛瑞丝第一次到达小镇时就发现它了，但只有等到第4章，了解到鲁德维克二世国王特别喜欢百合花以及百合花对鲁德维克二世所代表的精神意义之后，那株百合花才会盛开。这时玩家才可以摘取它并将其扔进鲁德维克二世纪念教堂前的水池，才会与之发生一段精神上的交流，这是真正符合逻辑推理的过程。

《狩魔猎人Ⅱ：心魔》的画面显示水准也相当高，其高质量的SVGA画面为整个游戏增色不少。《狩魔猎人Ⅱ：心魔》中的场景十分多，光从葛瑞丝在第4章和第6章所跑的几个地方就可以看出：有鲁德维克二世纪念堂、他生前所兴建和居住的古堡以及瓦格纳纪念堂、慕尼黑大歌剧院等等。场景采用实拍与电脑制作相结合的方式，看起来细致入微。而在过场影片中利用抽线的方式显示，既提高了显示速度又放大了影片的尺寸。这种技术的唯一缺点就是画面的亮度偏低。不过玩家也可以选择不用抽线模式回放过场，但画面会相对变小。

在音乐音效方面，《狩魔猎人Ⅱ：心魔》的表现几乎可以用“无懈可击”来形容。音乐从始至终都围绕着游戏中应有的气氛展开，不论在是慕尼黑的街头、附近的动物园、酒吧教堂或地窖、还是鲁德维克二世城堡和纪念堂都配合以相应的音乐与音效。动物园里的鸟叫让玩家可以轻松地思考，地窖中紧张的音乐会使玩家把心提到嗓子眼，到了教堂中祥和的圣乐令玩家心旷神怡。故事情节中甚至牵扯到了德国的著名音乐家瓦格纳，并且捏造了一部他从未公开的作品在游戏中演出。至于这段歌剧的演出效果，相信各位玩家看过之后定会赞不绝口。由此可见Sierra公司在这部游戏上下的功夫。

《狩魔猎人Ⅱ：心魔》有着优秀的故事情节、画面、音乐以及精彩的演员表，不过大家还要有一些心理准备，因为此游戏继承了Sierra公司冒险游戏的最大恶习：全程语音但却没有字幕(可恶的Sierra)。大家还是发奋练习英语听力吧，谁让它这么好玩呢？

福尔摩斯探案2：玫瑰纹身(The Lost Files of Sherlock Holmes: Case of the Rose Tattoo)

柯南道尔笔下的英国著名侦探福尔摩斯，多年来一直受到全世界广大侦探迷们的喜爱。除了原著外，电影、电视、衍生作品等更是多得不计其数。5年前，一家名叫Icom的公司(Viacom的前身)，由于看好多媒体产品市场的前景，于是便选用了福尔摩斯原著中的诸多案件，用真人实景的现场拍摄手法来制作，一连推出了好几集福尔摩斯探案游戏，如意料之中地大受欢迎。世界最大的电脑游戏发行商EA公司当然不会坐视，也相继推出了全新创作的福尔摩斯探案游戏。

《福尔摩斯探案》虽然是原著的衍生品，但由于剧情处理得精彩、合理，且对大家来说充满了新鲜的感觉，因此获得了预期的成功。成功的作品制作续集，似乎成了游戏界的惯例，这次的制作小组却不知出于何种原因，直到4年之后，才推出了《福尔摩斯探案2：玫瑰纹身》。对于它的“千呼万唤始出来”，福尔摩斯迷们都充满了好奇，这究竟会是怎样的一个游戏呢？

《福尔摩斯探案2：玫瑰纹身》展示的是一个双线式发展而最后合二为一的剧情。游戏一开始，福尔摩斯的兄



图8.8　谁都可以成为大名鼎鼎的福尔摩斯

长便约他在俱乐部见面以商讨重要机密。但当福尔摩斯赶到时却发生了大爆炸，其兄受伤生命垂危。不久，河边又出现了一具身有纹身的神秘男尸，此人的身分与国防部有密切的关系。经过一番调查后，爆炸案竟与纹身案指向同一源头，还涉及一名神秘的德军上校，使得整个案件朝国际间谍事务方向发展……。福尔摩斯在千头万绪之中，运用他的超级脑袋和出神入化的推理能力，识破真凶并将其绳之以法，并因此受到英国女王的召见与封赏。由于此案涉及国家机密，所以女王下令永远不得公开，于是就成了福尔摩斯探案集中的另一“遗失的档案”。

总的来说，《福尔摩斯探案 2：玫瑰纹身》比起前作的单一直线剧情，确实复杂了很多，但在结构上却不如前作来得紧凑。谜题上的设计看得出是下了一番工夫，显得细腻很多，难度也颇高，如果漏掉任何一点细节的话，整个案情将会陷入僵局。也许为了让《福尔摩斯探案 2：玫瑰纹身》更具亲和力，许多角色仍是前作中的老面孔，如警犬托比、律师法辛顿、报童威金斯等，连使用的地图也和前作的规模不相上下。

在多媒体技术飞速发展的今天，《福尔摩斯探案Ⅱ：玫瑰纹身》在声光的表现上当然也有了长足的进步。在语音方面，玩家甚至可以从对白中听出浓浓的英国英语腔调来。天空的鸟儿掠过树梢，老人用手风琴奏着欢快的乐曲。一切都是如此维妙维肖，EA 公司还在其专属网页上提供了游戏的主题曲，可见公司本身对它的钟爱。当然在玩家来说就更不容错过了。

杀人月(Under a Killing Moon)

1994 年可以说是 PC 多媒体游戏时代的真正开始，许多对后来 PC 游戏有重大影响意义的多媒体游戏就是在这一年纷纷出台的。首先是声光效果极佳的《神秘岛》，然后是以 2CD 的大容量和精彩的谜题而一炮走红的《第七访客》。到了 1994 年底，制作游戏少而精的 Access 公司更推出了在当时不可思议的 4CD 的冒险游戏《杀人月》，抢在 Origin 公司的年度大作《银河飞将Ⅲ》之前创下了游戏容量的记录，并且用实际证明了酝酿制作了两年的《杀人月》并不是中看不中玩的花瓶，它以超越《第七访客》的自由度，真人演出，以及完全意义上的人机互动，开创了冒险游戏的新时代。

《杀人月》提供了完整充实的剧情，等待着玩家去用心完成。它的故事背景发生在历经第三次世界大战后，公元 2042 年的地球上。由于核武器的影响，使有些普通人类转变为突变人，正常人大多住在金山市，而主角德西·墨菲(Tex Murphy)，作为一个私家侦探，却偏偏爱住在四处是突变人的旧金山中。在这个警力不足的城市里，犯罪事件层出不穷。虽然墨菲是一名优秀的私家侦探，不过他惹祸和得罪人的功夫更胜一筹。这名三四十岁的单身男子每当想到自己的前妻，就忍不住心情恶劣。由于过度吸烟喝酒、缺乏运动以及习惯性皱眉头，使墨菲的脸上出现了与他年龄不符的皱纹。《杀人月》中的 18 个人物全部由真人主演，其中不乏一些好莱坞著名演员。饰演主角墨菲的则是本游戏的导演兼程序设计师克里斯·琼斯(Cris Jones)。这些演员出色的表演为游戏增色不少。

《杀人月》采用了 SVGA 的高解析度画面，除了所有角色是真人扮演以外，背景也是真实的空间，而不是简单的布景。《杀人月》率先用 Doom 式的 3D 移动方式取代了传统冒险游戏中的移动方式，让玩家在游戏过程中能体验到更真实的临场感。玩者可以前后左右移动、平移、蹲下、爬楼梯、抬头等等，只不过这里不需要战斗，却需要仔细寻找重要线索。探查时千万要睁大眼睛，不要放过任何蛛丝马迹，缺少证物是无法顺利破案的。

游戏的剧情十分错综复杂，分为主线和支线情节。游戏中共有 7 天的时间，但时间是不会即时流动的，在墨菲完成当天所有应当办的事后，游戏会自然进行到第 2 天。每个事件相互之间都有着紧密的联系，结构相当紧凑，事件的发生环环相扣，非常过瘾。而且游戏的逻辑结构十分严谨，没有令人啼笑皆非的笑话出现。当玩者在别人门口的脚垫下找到了钥匙，或是在游戏里的电脑中查找到罪犯的信息，甚至是通过贿赂打探到有用的信息时，将会感到一切就像是在现实中进行。游戏作者深谙张弛之道，特地在办案的过程中穿插了一些小幽默：例如墨菲投篮不中又被撞成“相片”的窘相等等。

游戏的操作性直接关系到玩家对游戏的评价。《杀人月》中仅用一只鼠标就可以完成大部分的操作，而且在界面上也花了不少心思。游戏中所有信息可以直接从屏幕上获得，如对话内容、携带物品、对话选择等等。游戏还内建了体贴玩家的帮助和提示(Hint)功能。帮助功能可以指导玩家如何进行基本的操作。提示功能对于新手来说就是在线攻略，但它并不会直接把答案送给玩者，而是以提纲挈领的目录树形式展开，由玩家在已完成或做对的事件上划勾，通过这种方式，可以很容易地找到解决问题的方法。不过玩者使用了提示功能，游戏会自动减分，游戏的总分是 1000 分，如果不是实在没办法了，还是少看提示为好，而且也为自己保留一份游戏的乐趣。《杀人月》中所有的人物对话均为全程语音，而且 Access 公司也为非英语系国家的玩家们着想，在语音的基础上增加了英文字幕，以方便玩家了解剧情。

时隔两年，Access 公司于 1996 年底推出了《杀人月》



图 8.9 四处闯祸、却又神通无比的德西一墨菲

的续作——6CD 的《潘多拉密令》。这时候，大容量和真人演出已经成为冒险游戏的主流，所以真正让广大玩家所关注的是《潘多拉密令》在内涵方面有什么进步。

在《潘多拉密令》里，墨菲所插手的案件是关于坠毁在地球上的外星飞船的离奇事件。一个标准而普通的冒险剧情并没有吸引玩家更大的兴趣。但游戏在拍摄制作的过程中吸取了前作的经验，并请来著名的澳大利亚导演 Adrian Carr 来负责游戏中影片的拍摄，使影片的水平又上了一个台阶。游戏的进行延续前作的“互动”与“移动”两种模式，而且在“移动”模式中场景的贴图有所改进，在细节的表现上令人满意。游戏剧情结构方面也采用前作的没有时限的方式，只不过前作中的 7 天时间在《潘多拉密令》中变为 10 天，而且随着玩家进行游戏时所走的 3 个互异的分支情节最终会导致 7 种结局，这使游戏的耐玩度大大提高。在难度上《潘多拉密令》分为两级，在娱乐级只需完成必要的谜题就可以了，而且可以随时看提示；玩家级中会多出一些难度较大的谜题来考验玩家的功夫。游戏的操作还是只靠鼠标就可以完成一切。《潘多拉密令》是建立在《杀人月》固有模式上有相当改进的作品，虽然已不如当初《杀人月》推出时那么抢眼，但仍不失为一款优秀的冒险游戏。

从 1994 年引起轰动的《杀人月》到 1996 年更成熟的《潘多拉密令》，Access 公司以电影拍摄和极具互动性的剧情设计，在游戏的整体创新上已经对 Sierra 和 LucasArts 等老牌冒险公司发出了强有力的挑战，而且以其在玩家中受到的广泛好评证明了《杀人月》和《潘多拉密令》是真正具有娱乐性和收藏价值的优秀冒险游戏。

国王密使Ⅶ：公主的婚礼 (King's Quest Ⅶ：The Princess Bride)

《国王密使》系列是美国 Sierra 公司的几个最著名的冒险解谜游戏系列之一。Sierra 公司向来以制作高品质的冒险游戏闻名，《国王密使》系列又是它的成名作，所以 Sierra 公司对《国王密使》系列倾注的精力就格外多，这也是《国王密使》系列一贯保持高品质的原因。

早在《国王密使Ⅶ：公主的婚礼》还在开发的时候，它的一部分开发画面便引起了玩家们的极大兴趣，为什么呢？原来，《国王密使Ⅶ：公主的婚礼》一改前几代中写实漫画的严肃风格，变为迪斯尼式的卡通风格并加入了大量高品质的动画，而且是以全新的光盘形式发行。这下可把喜爱《国王密使》系列的玩家们乐坏了，但是同时担心又出现了，《国王密使Ⅶ：公主的婚礼》内容会不会因此而改变呢？究竟值不值得掏腰包？毕竟，如果只是画面漂亮了，却没有什么内容，充其量也不过是花瓶而已，只有故事内容精彩充实，才能不愧于《国王密使》系列的名声。

1995 年初，当《国王密使Ⅶ：公主的婚礼》终于推出后，所有这些疑问都伴随着玩家的欢呼声烟消云散了。Sierra 公司没有拿自己的王牌开玩笑，《国王密使Ⅶ：公主的婚礼》为苦苦等候的玩家们带来了全新的享受。

Sierra 公司凭借其深厚的功力营造出的故事情节丝丝入扣，引人入胜。游戏的主角共有两位：罗丝拉公主与瓦拉尼丝皇后——没错，她们是母女俩。瓦拉尼丝皇后为罗丝拉公主找了一位自己满意的王子与她成婚，但是罗丝拉并不喜欢他。当罗丝拉终于受不了瓦拉尼丝的逼婚时，她决定自己去寻找一位心目中的白马王子，于是她跳进了显现出宏伟城堡的魔法湖中，而皇后看到后立刻忙着追回自己心爱的女儿。从这里开始，母女俩人就无法抵抗命运之神的安排而各奔东西，从而展开充满未知的旅程。

罗丝拉公主在中途突然被地底城的国王强行抓去，逼迫她与他成亲。虽然很勉强，但也不是太糟，最夸张的是穿过了地底城的镜子，美丽迷人的罗丝拉竟然变成了一个面目可憎的丑八怪，还有什么比这个更令女孩子伤心的呢？罗丝拉发誓要变回原来的自己，回到地面上去。

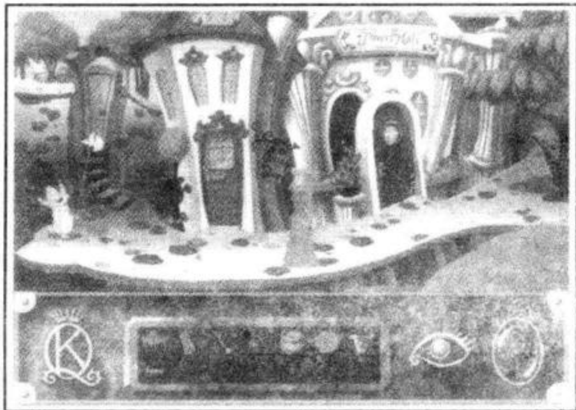


图 8.10 《国王密史 7》极富变化感和新奇感

在游戏的最后惩罚了罪魁祸首:女巫玛丽莎。

瓦拉尼丝皇后却被一阵强大的龙卷风吹到了一望无际的大沙漠中。在那儿,有巨大的毒蝎子、四处游荡的沙漠幽灵、调皮捣蛋又讨人嫌的兔子,高度近视的老鼠先生等等。当然,还少不了各种各样的机关、陷井和一个接着一个的谜题。这一切的一切就只有等待瓦拉尼丝皇后来一一解决,以求早日离开这个寸草不生的地方,找到自己的女儿。

以上便是《国王密使Ⅶ:公主的婚礼》的主要故事情节,十分有趣,并且极富有变化性与新奇感。

在章节安排上,《国王密使Ⅶ:公主的婚礼》可说是井井有条,丝丝入扣。游戏共分为6章:第1、3、5章的主角是瓦拉尼丝皇后,而第2、4、6章的主角是罗丝拉公主。玩家在不同的章节扮演不同的角色,拥有的物品也不同。这种章节的交叉安排,十分适合于双主角的冒险游戏,毕竟两人是在同时进行冒险,这样做会有时间上的一致性,如果按照进行完一个再进行下一个的话,难免会有不真实的感觉。

游戏的效果方面,真是好得无话可说。在游戏进行中,SVGA的画面加上精心设计的卡通风格的美工,鲜艳亮丽的画面就是最挑剔的玩家也赞不绝口。精彩的动画表现,纯正的英语对话,让玩家全身心地投入到剧情当中。背景音乐更是一流,每一首听起来都十分舒畅、清新,耐人寻味。另外要注意的是,《国王密使Ⅶ:公主的婚礼》仍然是全程英语语音而且没有字幕,但游戏中的对话用词简单,并且发音咬字都十分清晰,再加上角色的肢体语言,让人很容易了解整个故事的情节发展。所以,千万不要因为听不懂英文对话而白白错过一个好游戏啊。实在要给《国王密使Ⅶ:公主的婚礼》找缺点的话,那么只有一点:场景变换稍嫌单调了一些。母女俩在不同的章节中会在同一个地方转来转去,虽然说是在同一世界,这样做是真实的,但是对于喜欢新鲜感的玩家来说,会失去一部分"探险"的感觉。此外,由于采用了大量的动画,所以游戏对光驱的传输速率要求较高,如果不想被频繁又费时的读盘时间扫兴的话,还是准备一个4倍速以上的光驱来玩这个游戏吧。

Sierra公司果然有一套,《国王密使》系列持续了7代而常盛不衰自有它的道理。漂亮的卡通式画风配合清晰的语音以及动听的背景音乐,足以证明《国王密使Ⅶ:公主的婚礼》是一部一流佳作。

粘土世界(Neverhood)

Microsoft公司在确立了系统软件业界的霸主地位之后,在游戏软件方面当然不会坐视不理,《粘土世界》便是其进军游戏业界的一记重型砝码。该片由DreamWorks公司制作,Microsoft公司发行,甫一出世便引起颇多关注,受到广泛好评。

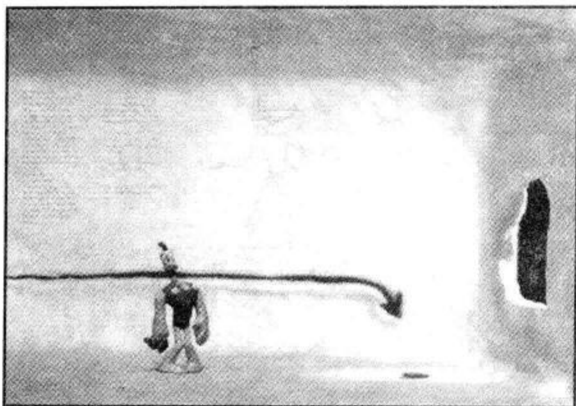


图8.11 《粘土世界》充满典型的美国式幽默

在冒险游戏之中,恐怖题材为主要内容的作品日渐成为主流,人们在惊魂之余难免需要一些轻松的感觉。《粘土世界》应运而生,以其幽默诙谐的风格,独树一帜的视觉效果,迅速赢得一片彩声,亦是情理中事。

《粘土世界》是一部很独特的作品。在其中,玩家扮演的是一个叫做Klaymen的泥人。游戏一开始,玩家没有什么使命感,也不知道为何会稀里糊涂的来到这个世界,只是漫无目的地四处乱闯,按捺不住手痒地解开一个又一个的谜题。随着见识的增加,眼界的开阔,才逐渐了解到事情的真相:这世界到底发生了什么,为何会来到这里,最后当然是打倒坏人,拯救世界……但是,主角可不是你想象中的英雄——在游戏中,他被怪物追,掉进机关被暴扁,一时贪吃而噎个半死……一个傻乎乎而又十分可爱的人物就在眼前。整个游戏没有通常的死亡设定,也没有被谜题卡住而无法继续的情况存在。谜题都很简单,互相之间没有什么关联。玩者可以操纵主角随意乱闯乱试,还能刻意去看"他"倒霉的样子,或许这正是游戏设计师们最好的创意所在。

在刚进入《粘土世界》的时侯,很少有人不对它的游戏画面感到吃惊,如此出色的视觉效果,并非轻易得来。制作小组摈弃了目前业界所流行的3D计算技巧,而采用最原始的3D制作方法:先用粘土制作了游戏中的各种人物(约真人一半大小)和舞台场景模型,再将这些模型拍摄下来,转成动画。虽然这种技术在以前就已经被采用过,但没有一个游戏是完全用粘土模型构成的。这种做法当然比一般的3D CG效果生动得多,而且由于是真实光线拍摄,所以给人的感觉相当自然逼真。游戏还运用了Direct X3.0技术,所以场景间的切换以及Klaymen的动

作都显得非常流畅，走路、跳跃栩栩如生，让人觉得粘土真的会动一样。

音乐表现亦属上乘，轻松的曲风带点儿颓废的味道，给玩家一种完全没有压力的游戏心情。虽然不是全程音乐，但配合尚佳的音效，让人觉得恰到好处。

从这款题材新颖的、引人注目的游戏中，玩家们不难感受到：人类的创造力是一切成功的源泉。

神秘岛(Myst)

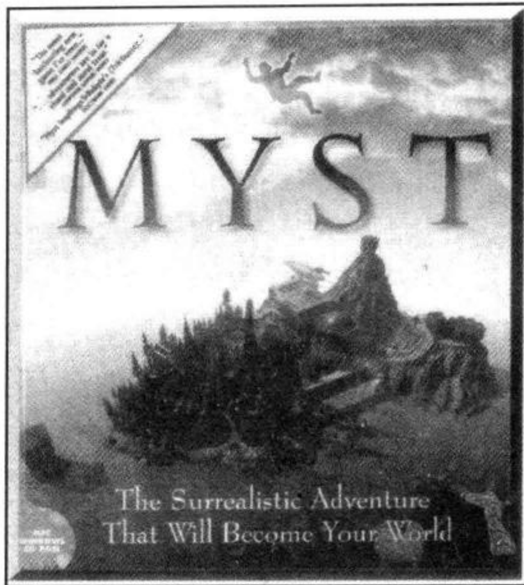


图 8.12 《神秘岛》是冒险游戏史上最为经典的作品

一个星光点点的夜晚，主角正在翻一本破旧的日记，从里面掉出来的一张发黄的照片引起了他的注意：只见照片上的景物活动了起来，在浓雾中慢慢展现出一幅奇景：茫茫大海上一座孤零零的岛屿，散发着摄人的光彩。主角不禁被这景色所迷住，就在双眼注视孤岛时，世界仿佛被撕裂，主角也跟着跌入其中。

这看起来确实挺神秘的。没错，这就是曾在美国荣获无数奖项的解谜冒险游戏大作《神秘岛》。《神秘岛》由美国的 Broderbund 公司出品，制作组共 7 人，花费了两年多的时间，绘制出数千幅精美的 3D 画面，创作了共 2 个小时的音乐和约 40 分钟的音效，并最终将 3D 画面、视频剪辑、优美的音乐和逼真的音效完美地组合在一起，在 1995 年推出了这款光盘版的《神秘岛》。游戏一经推出，立即在美国游戏界引起轰动，各方面的好评如潮水般涌来。当年就获得了多家杂志和相关组织的数个奖项，其中最著名的就是 Award of Excellence 的冒险类大奖、被收藏家 Machron 列为光盘收藏极品的第 4 位以及美国电脑权威杂志《PC Magazine》100 张值得收藏的光盘中娱乐类的第 1 名。在当时，《神秘岛》简直就是多媒体游戏的代名词，以至于当时购买家用电脑的用户都乐于购买一套。

游戏描写的正是本文开头中的那个人，在进入照片中的世界后，发现这个神秘岛上一个人也没有，但仿佛总有一双神秘的眼睛在暗中注视着他的一举一动，为了摆脱这双眼睛的纠缠，弄清岛上空无一人的秘密并找到回家的办法，主角踏上了一条不归路，开始了不平凡的旅程。

迷人的故事情节是《神秘岛》最成功的地方。走遍全岛，看到岛上美丽迷人的风光，古老的建筑，参天的大树，阴深的隧道，复杂的机械甚至还有奇异的飞船。在被岛上美景吸引的同时，主角感到一切好象缺点什么，这一切又使人感到十分迷惑。玩者不知道接下来会发生什么，也不知道该如何去做。只知道身处一个名为 Myst 的孤岛上，这个岛上不久前发生了可怕的变故，岛上的居民全部神秘地失踪了，没有人能够帮助玩者。玩者需要抓住最细微的线索，支配自己的命运。游戏成功地刻画并运用了人类的好奇与好胜心理，让玩家在逆境中充分发挥自己的潜力。曾经有人这样评价《神秘岛》：假如想要有一个明确的目标和情节安排巧妙的故事，肯定会大失所望；假如是一个喜欢有创造性，不拘于常规的玩家，那么《神秘岛》正合口味。

光有好的故事也不是一个好游戏的全部，精美的画面和优秀的音乐音效同样是《神秘岛》的卖点，也是为它争取大奖的重要砝码。游戏中的画面都是制作小组的精心之作，从波光粼粼的水面到散发着神秘气息的古庙；从安静的林中小径到建筑物内精巧的格局，无不闪耀着制作小组的匠心独具。看着漂亮的画面，玩家甚至会流连忘返，忘掉身处危险之中。游戏在音乐的制作上也颇下了一番功夫。在整个游戏的进行过程中，都会有配合不同场景出现的背景音乐。这些音乐对衬托游戏气氛的作用功不可没。当玩家漫步在岛上时，悠扬的乐调会使人更安心地寻找线索；而驾驶隧道飞车时，紧促的音乐会令人迫不及待地想去解开孤岛之谜；阴暗的秘室中，伴随着低沉的音乐让玩家的心怦怦直跳。这样优秀的画面效果和音乐音效，向人们展示了多媒体的诱人魅力，难怪被人们称之为真正的多媒体游戏。

虽然两年多过去了，但是金子永远会发光，一款好的游戏是不会随着时间的流逝而被人们忘记的。正如这款《神秘岛》一样，相信现在还有很多人难忘它的精妙。如果没有玩过这款游戏，那么快去找一套来体验一下这个位列 10 大经典光盘之中的《神秘岛》吧。

坏蟑螂(Bad Mojo)

蟑螂在生活中已经无孔不入，举凡厨房、浴室、乃至

厅堂、卧榻，处处可见它的踪影。现在甚至连电脑世界亦无可避免地遭到了蟑螂的入侵。这就是 Acclaim 公司 1996 年的大作《坏蟑螂》。

这个游戏的古怪创意不知从何而来，但结果相当成功：至少在一时间的因特网的 Top 100 上曾雄踞了很长一段时间。故事发生在莱斯康辛州（就是那个经常闹鬼的地方啦！）一个风雨交加的夜晚，主角在家中被魔法变成了一只蟑螂，必须找出破解的方法，才能恢复原形。因此玩家也只好化身为蟑螂，上锅台，下下水道，出生入死，找回“自己”。

既然主角是个蟑螂，那么只能按蟑螂的身份来行动啦。在游戏中，玩者所能做的只有两件事：行走和推动物品。不必交谈、不必搜集与使用物品，不必……。换而言之，仅仅需要针对地形和地上的物品做恰当的应用，即可解决问题，避免了普通冒险游戏的遗漏与卡死现象。在这一点上，创意是相当成功的。但在操作上，却让人颇为失望。虽说用方向键就能控制，但以方格形式划分的地形单元使得每一次斜线移动时都不得不重新校准方向。而且一个 For Windows 95 的游戏居然不支持鼠标操作，也让人颇为诧异。



图 8.13 《坏蟑螂》拥有十足的另类冒险风格

游戏的幅员很“辽阔”。一栋大楼对蟑螂来说，算得上是一次漫长的征程了吧！在这么庞大的空间里行动，一些水渍也有如江河了。跋山涉水之下，迷路就不足为奇了。这时候玩家可以注意一下 NPC 蟑螂，它们出没的地方多半是有路可通的。

游戏中的谜题设计之巧，令人称奇：当触动卫生纸盒，放下卫生纸便成为一道通往地面的桥梁；用螺丝击落用过的刮胡刀片杀死老鼠等都很见作者的匠心。所有的谜题都与生活有关，但平常都是站在人类的角度来看这些东西，现在化身为蟑螂，有时候就需要多考虑考虑。当然，精彩的另一面就是刁难：比如下药迷昏房东那一段就很难让人联想到为何要如此做。谜题虽然都与布局有关，但提示却很少，这也是遭人诟病之处。

在剧情上，表面玩者的目的是要让自己回复人形，但是在过程中却无意间揭开自己的身世。整个游戏发展的过程中，不断有一位女性出来、提醒玩家思考：“你是谁？”其实便暗喻着玩者的身世可疑，这些设计似乎还算合理。最不合理的地方是在一开始，玩者为何受到诅咒变成蟑螂，直到游戏结束似乎也没有一个完整的交代。

整个游戏的画面只能用“惊人”两个字来形容，对事物的拟真程度到了空前的地步，蟑螂细小到一根触须也会左右摆动，砧板上的肉块纹理细腻得让人恶心，还有活鱼、死老鼠等等，平时或许不觉得什么，但透过类似显微镜的效果来看，大多数人都会不适应的。

《坏蟑螂》在影像技术的运用上也是较为成功的，与画面有相得益彰之效，动画与场景的结合自然流畅，没有突兀的感觉。同时游戏也将部分谜题的关键之处用动画表现出来，玩家若用心体会，相信会轻松不少。

作为一个冒险游戏迷，如果你没有特殊的洁癖，那么《坏蟑螂》确实是不容错过的好游戏。

第九章

体育运动类

生命的活力
——体育运动类游戏综述

体育运动一直伴随着人类历史的发展而发展。从公元前的古希腊奥林匹克运动会到如今的各种职业体育比赛，体育运动已经跨越了民族与国家的限制，成为了人类文明中不可缺少的一部分。随着计算机技术在娱乐领域的应用，体育运动很早就成为电脑游戏的题材。在Apple Ⅱ的绿色屏幕上我们就已经见到了像《碰球》这样非常简单的体育游戏，虽然在画面及程序设计方面，它与今天的同类游戏有云泥之别，但它所给予人的乐趣丝毫不亚于经典的角色扮演大作。然而要指出的是，早期的体育游戏更类似于动作游戏，对玩家的要求仅仅是快速的反应而已。

随着Apple Ⅱ的逐渐式微与PC机的日益兴盛，体育游戏也得到了迅速发展。首先是在画面上的革新，曾在游戏界造成轰动的《风驰电掣》就是最早摒弃点矩阵作图，改用多边形贴图的游戏之一。这一革新可以说是具有划时代的意义的——体育运动游戏终于彻底摆脱了动作游戏的影子而走上自己的道路。同样是《风驰电掣》，它所模拟的跑车的真实效果在当时的体育游戏中是无出其右的，而且它对玩家在策略上的要求丝毫不亚于对临场驾驶技术的要求。这也是为什么它能在当时游戏界引起如此大轰动的真正原因。还有一个好的例证是80年代末的《Earl Weaver Baseball》。这又是一款把策略因素融入运动模拟游戏的成功范例。这一游戏中大量的数据统计，供真正的运动策略家使用的领队模式，对球场外事务进行管理的经理模式使得玩家的乐趣来源不再只是球场上的一个全垒打。

90年代，随着电脑技术的飞速发展，体育运动游戏也取得了突飞猛进的进步。出色的3D技术与高解析的真彩画面让球场与球员们看起来更加真实。《燃烧的野球6》中用先进的3D技术所虚拟出的旧金山和平钟公园体育场与现实中

球场的差别已经变得很小。《篮球 97》中肖恩·坎普的大力灌篮与真人的动作已经非常相似。先进的技术使得现今的游戏制作人员能实现他们的前辈们做梦才能想象出的效果。从《97 赛手》跑道上方掠翅而过的白鸽到《Roland Gaross》网球场上扬起的片片尘土，从《足球 97》中球员进球后手舞足蹈的兴奋表现到《Ten Pin》中一球未中沮丧地捶胸顿足。只要制作人员能够想到的，先进的技术就有可能做到！

体育运动游戏的两种风格

仔细审视一下现在的运动游戏可以发现一个有趣的现象，那就是体育运动游戏已经走上了对娱乐性的追求与对真实运动的模拟两条截然不同的道路。

一些游戏制作者在制作时考虑的是该怎样做才能给玩家带来如同街机游戏般刺激、震撼的游戏感觉。为了达到这个目的，有时游戏制作者不得不对运动中真实部分进行加工处理或者给予忽略，以使其适应游戏的需要。例如在大部分足球游戏中，传球都是十分准确，但在现实的足球比赛中传球的准确性能有 60% 以上就已经了不得了。很明显，制作者为了避免玩者的挫折感而将其进行了改动。在《97 赛手》中，玩家可以看到华丽至极的赛道、极速狂飙的赛车。他们可以从中享受到赛道两旁优美的风景、享受到在直道时挂上五档，以时速 300 英里的速度甩掉所有对手冲线的快感。但玩家却无法对其爱车进行技术上的调整、比赛时再多的碰撞也不会让车子有丝毫的损害。这些游戏都是追求娱乐性的典型例子。

另一些制作者的做法却与之相反，他们追求的是对运动的真实模拟。在《拉力越野冠军赛》中，制作者追求的则是对越野拉力赛的真实模拟！该游戏中总长近 500 公里的 28 条赛道是根据越野拉力赛所有正式的赛道进行模拟的。由于其比赛场地通常都是人烟稀少的险恶路段，所以不可避免地也将拉力赛中单调枯燥的赛道场景搬到了玩家面前。也因此，《拉力越野冠军赛》的赛道常常会让游戏者有种昏昏欲睡的感觉。《拉力越野冠军赛》完美地模拟了越野拉力赛的这种独特感受，这也正是这个游戏的魅力所在。《拉力越野冠军赛》在天气、地面与赛程上的模拟也相当出色：从雨、雪、雾到碎石地、泥地、冰地，各种各样的恶劣情况都随时随地地考验着玩家，赛车也会随着比赛的进行而有损坏。

体育运动游戏发展到今天，娱乐与真实的完美结合已经成为体育运动游戏发展的必然趋势。从 EA Sports 公司的篮球游戏《篮球 97》中大家已经能清楚的看到这种趋势。在球场上玩家可以操纵一个个 NBA 巨星灌篮盖帽、断球传切。落后时最后一秒扭转胜负的一记压哨球会让玩者情不自禁地大呼过瘾，而一个飞身大灌篮会让玩者热血沸腾。总之，在《篮球 97》中玩家可以充分享受篮球运动的乐趣。然而这还不是全部，在《篮球 97》中玩者还可以察看每节、每场乃至每赛季详细的技术统计以及任意转会来组建一支远超芝加哥公牛的梦之队；每个赛季后根据最后的统计所评选出的最有价值球员、最佳进攻阵容、最佳防守阵容等奖项也能进一步增加游戏的成就感。虽然做的还不是最好，但很明显《篮球 97》已经开始向这个目标努力了，这也是将来每一个体育运动游戏所要实现的目标！

Game 中的 Game

虽然体育运动游戏的地位似乎不如角色扮演、策略或是动作游戏那么高，但它却是许多玩家硬盘中停留时间最长的一类游戏，这种情况在那些以体育迷与游戏迷自诩的玩家身上最为明显。那究竟是什么魔力才能使这类没有动人剧情，没有激烈战斗、看似单纯的游戏能有如此大的魅力呢？

其实答案很简单，体育运动游戏的魅力来自于体育运动本身。虽然大多数玩家都不是什么运动天才——但却都钟爱着这项、那项或是多项的运动，尽管身体条件等许多因素决定了许多人在大多数时候都只能作为旁观者出现在球场的观众席上或是电视旁。而电脑体育运动游戏的出现

则使许多人圆了自己的运动员之梦：在游戏中，玩家可以盘球过人，一脚世界波级的远射将球射入死角；也可以用一个漂亮的甩尾将领先的车辆甩到身后的灰尘之中，对运动的热爱与自己参与的成就感恐怕就是体育运动游戏最大的魅力了。

耐玩性是体育运动游戏另一个吸引人的地方。尽管这类游戏缺乏故事情节的包装、人物的塑造，属于没有剧情的游戏。但也正因此，它为玩者提供了更为广阔的自由空间去等待一次又一次的修炼。在体育运动游戏中，未来的每一分钟都是未知的、具有挑战性的。这也就是为什么通常玩家玩完一个角色扮演游戏、冒险游戏后就很少再玩第二遍，而体育游戏却能百玩不厌的原因。体育运动游戏的魔力就在于即使是以相同的3: 2获胜，每次的过程也是截然不同的。也许是在3: 0领先后给对手连追两球；也有可能是在比分交替上升的白热化状况下攻入了致胜的一分。这也就最终使得玩家着迷于运动游戏之中。

如果将“Game中的Game”这顶王冠戴在运动游戏头上应该是恰如其分的。的确，它是真正的游戏中的运动、游戏中的游戏！

体育运动游戏的种类

体育运动游戏依据其本身的特性可以分为3大类：竞速类、球类以及其它非主流类。

竞速游戏在体育运动游戏中占据了很大的比重，在欧美、日本游戏界甚至专门将其从体育运动游戏中分离出来，列为与动作、策略、体育运动等8大类型并行的竞速类，称为RAG，即英文Race Game的简称。这类游戏中的动力器械一般可以分为轿车、赛车、越野车、摩托车以及摩托艇等等。

在竞速游戏中，体育运动游戏中两种风格的区别表现得最为明显：一是追求对驾驶特性真实完美的再现，一般称之为模拟派；一是最大限度地满足玩家对娱乐性的要求，一般称之为动作派。对于前者，其中的代表作有一级方程式赛车类的《世纪金冠军Ⅱ》、硬地赛车类的《云斯顿赛车》系列等。它们在赛车特性的模拟方面，均有极为杰出的表现。在比赛的过程中，每更换一个部件——轮胎、引擎或者是悬挂系统，其影响就会立竿见影地表现出来。因此，对于车身状况的调整是这种游戏中的一个重要技巧。同时，因为将实际赛车的特性在游戏中进行了相当忠实的表现，游戏中的对玩家驾驶技巧的要求也相当高。各种转弯技巧、直道加速、换档时机的掌握，都需要玩家具备一定的驾驶基础。只有在掌握这些技巧之后，玩者才有可能取得好成绩。虽然在这种游戏中也有自动换档的设计，但凭借它根本就不可能在游戏中取得令人满意的成绩。与此相反，动作派竞速游戏的着重点在于对娱乐性的追求，《极品飞车》系列就是这样的一个典型。虽然游戏中对赛车的驾驶特性也有一定的刻划，但这并不是游戏中的主旋律。在游戏中，不同赛车的驾驶感觉主要局限在赛车的起步、加速性能以及最高时速上，对其它方面的模拟着墨不多。也因此，它对玩者的驾驶要求并不高，只要反应够机敏，即便用自动换挡功能便可以轻而易举地取得理想的战果。而在摩托艇竞速游戏《水上狂飙》、赛车游戏《洲际风暴76》中，还引入了各种武器与其它对手进行对抗，有了这个动作游戏要素，那就更是彻头彻尾的动作派了。

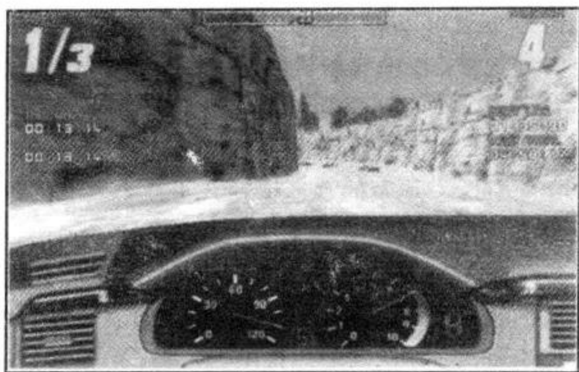


图9.1 《97赛手》在真实度与娱乐性之间平衡得很好

不可否认的是，在各种竞速游戏中，动作与模拟这两个要素都有不同程度的体现，它们之间的相互作用构成了竞速游戏的整体。

当然，在这两者之间进行折衷的竞速游戏也有不少，《97赛手》就是其中的佼佼者。游戏中的赛车是在现实世界中根本不存在的虚拟赛车，使

制作小组可以避开模拟真实赛车特性所要解决的种种难点，确有偷机取巧之嫌，但对玩者驾驶赛车的那种真实感觉的刻划确是毋庸质疑的。根据行经的路面不同，玩者的驾驶感觉也决不一样。例如，在埃及的沙地上就有明显的侧滑感；在加利福尼亚的工地飙车就会感觉到道路的泥泞等等。不过，游戏并没有因为这些设定而降低游戏的娱乐性。虽然这个游戏是以越野赛事的特性作为重点，开始驾驶或许不太习惯，但是经过一段时间的熟悉之后，轮胎的空转、打滑，转向过度等等常见问题的处理将成为玩家获得巨大成就感的源泉，并从中充分享受到越野赛车游戏的魅力。

球类运动是体育运动电脑游戏中的另外一个热点，包括篮球、足球以及棒球、高尔夫球、台球等等。这些游戏在市场上都拥有自己固定的拥护者。这些拥护者们也往往是这些运动的球迷。很难想象，一个对运动规则一无所知的人会对反映这种运动的电脑游戏产生兴趣。

相对于其它的球类运动电脑游戏，篮球电脑游戏在对球员动作的真实性上有更加突出的表现。原因很简单，鉴于 NBA 是世界上水平最高，同时也是最受大众欢迎的篮球联赛，众多的厂商都以它为素材进行篮球游戏的制作。在 NBA 联赛中，为了使比赛更加精彩，吸引更多的观众，NBA 大联盟采取了种种措施限制球队的整体联防战术，利于个人的即兴表演。在这种情形下，球员的技术动作就具有了自己鲜明的特点，例如大鲨鱼奥尼尔凭借体重与力量闯入篮下强行灌篮，雷吉·米勒在关键时刻靠三分球力挽狂澜等等。只有真正反映出了这种球员技术上的特点，才能得到球迷的认可。反之，如果在游戏中每个人都能冲入篮下灌个两分，如果每个人都能在三分线外来个神投，虽然场面看起来十分热闹，那也只不过是个花哨的扔球游戏罢了。

足球游戏因为更加注重全队的配合，对于球员个性化的技术动作着墨不多，但是在球队队员之间的整体配合、阵型的变化上却有自己的独到之处。足球电脑游戏中往往都有多达十余种的阵型供玩家选用，还能够利用各种基本动作作出数量可观的战术配合。

棒球游戏在我国虽然不怎么流行，但在美国、日本却是极受欢迎的大众体育运动项目。在众多的体育运动电脑游戏中，其数量与质量都具有相当的水准。现在的棒球游戏比较突出的特点是加入了大量的技术统计、领队模式以及经理模式。棒球游戏更多地成为了一种运动模拟游戏。

上述这些游戏还都具有多种比赛模式，例如联赛、表演赛等等。多种比赛方式的出现也为游戏提供了更多的游戏乐趣。

高尔夫电脑游戏与台球电脑游戏对于本项运动的模拟也是十分成功的。前者中最为出色的就是《名流高尔夫》系列，它在考虑到了风向、地形以及击球力量等多种因素影响之后，还有几近真实的图像与多种比赛方式，将高尔夫运动的魅力完全在电脑荧屏上表现了出来。台球运动游戏则需要真实的物理模型，只有在一杆击出之后，受到撞击的球体能够按照实际比赛中的轨迹行进，这才能真正算是一个合格的台球游戏。《超拟真台球》完全做到了这一点，并拥有用先进 3D 技术所绘制出的全立体的球桌与球。玩家能够从任何角度来观看台面上的情况，再加上细致绚丽的 SVGA 画面以及经过细心策划的各个细节，使《超拟真台球》与现实生活中的台球运动看起来已没有什么很大的区别了。

最后要指出的是，所有的球类电脑游戏都存在这么一种趋势，将真实的球员完全照搬到游戏中去，包括球员的姓名、身高、技术能力等等。并对每位球员的各项技术能力进行量化处理，使得玩家对明星球员与普通球员的差异有了更加感性的认识。同时，因为有了体育明星的号召力，也使得游戏更能吸引玩家。

所谓的非主流运动中，就是指不包括在上述两种类别中的其它体育运动电脑游戏，其中包括各种棋类运动、钓鱼运动等等。需要说明的是，因为观念上的不同，西方国家并不把棋类电脑游戏看作是体育运动游戏，而是划分为桌面类游戏这一范畴。根据我国的实际情况，在此仍将其划分为体育运动游戏。棋类游戏因为这类运动本身的特点，一般不会处理动态的画面。因而这类游戏

往往都有相当出色的图形表现。同时，这类游戏中还往往有完备的棋谱管理功能与庞大的资料库，这些都是吸引广大棋迷的诱因。钓鱼运动作为一项休闲体育运动，只有在游戏中将钓鱼者在整个钓鱼过程中的期待、收获，尤其是在钓到超重的大鱼之后钓鱼者的惊喜之情表现出来，才能吸引现实中的钓鱼爱好者。当然，将钓鱼前的准备工作、钓鱼过程中需要的种种技巧在游戏中如实地表现也同样重要，因为这是整个钓鱼运动的基础。《钓鱼高手》很好地做到了以上两点。同时还在游戏中加入了初学者教程，在市场上广受欢迎。

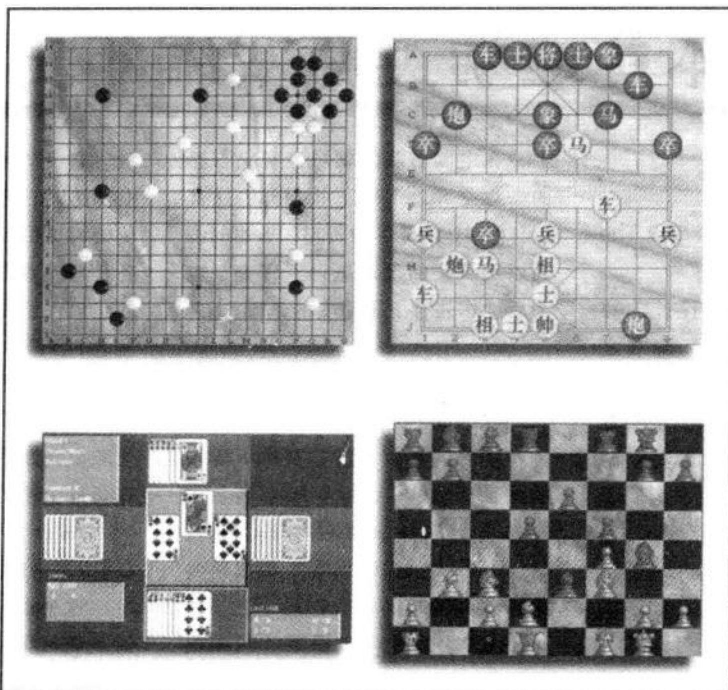


图 9.2 四大桌面体育运动围棋、象棋、桥牌和国际象棋

体育运动电脑游戏作为 Game 中的 Game，在市场上占有极大的比重。可以说，只要存在体育运动，只要存在体育迷，它就会永葆青春！

体育运动类游戏编年史

☆1989☆

《风驰电掣》(Indianapolis 500 The Simulation)

这套由 Papyrus 公司设计的赛车游戏可以说是现代赛车游戏之父。虽然它只支持 EGA 画质，并且只有一个场地——印地安那波里斯赛车场，但是却改变了大家对赛车游戏的看法。游戏中的传动系统属于自动控制方式，时速由数字表示，后视镜效果也做到了，赛车万一撞毁，残骸也会留在赛道上。

☆1992☆

《世纪金冠军》(World Circuit)

第一部成功地将 F1 大奖赛的赛车环境真实地模拟出来的游戏出场了。这套由 Microprose 公司推出的 F1 赛车游戏，除了对赛车的特性进行逼真的描绘外，还让玩家重新认识到附加项目（训练、车辆设定等）的价值。此外，游戏所提供的一机一摇杆两人玩的玩法也是创新之举。

《名流高尔夫 386 专业版》(Links 386 Pro)

在游戏界普遍使用 320×200×16 色模式的时候，Access 公司的《名流高尔夫 386 专业版》在这种低解析度模式下就将高尔夫运动最真实的一面表现了出来。使它成为高尔夫球电脑游戏的先驱，并从此定义了此种类型的游戏。

☆1995☆

《足球 94》(FIFA 94)

足球的魅力不仅仅是在球场上，在电脑游戏的领域也有它自己的一席之地。EA 公司推出的这部《足球 94》以详尽的资料、华丽的画面以及真实的设定赢得了赞誉，也为后续作品打下了坚实的基础。

《PGA486 高尔夫巡回赛》(PGA TOUR Golf486)

优秀的高尔夫游戏架构、优异的画面以及 PGA(世界职业高尔夫球协会）的独家授权之下，使得《PGA486 高尔夫巡回赛》得以跻身于高尔夫游戏的优秀作品之列。这个由 EA 公司出品的游戏为玩家提供了 PGA 世界巡回赛中的 3 座真实场地，并且可以和 9 位世界级高手同场竞技。其实，这个游戏最大的特色是为玩者们提供了相当多种的进行方式；练球、单挑或者进行 PGA 正式赛。

《篮球 95》(NBA Live 95)

代表职业篮坛最高水平的的美国职业篮球大赛终于可以在电脑游戏中一睹芳容了。这部由 EA 公司推出的篮球游戏，以精致华美的画面、丰富详尽的现役球员资料、真实火爆的临场感和亲切舒适的操作感赢得了广大玩家和 NBA 球迷的一致肯定和喜爱。并奠定了这个系列的基础。不足的是，游戏中只有一种斜 45 度的视角，球员之间的区别也仅仅是停留在肤色上。

《明星职棒 3》(Tony La Russa 3)

高解析度的画面，严密的架构，丰富而庞大的资料量让人觉得《明星职棒 3》确实是物有所值。游戏提供了可选择的所有动作细节，玩家可以看到球员作出飞身扑球、头部滑等高级动作，语音功能更是让人热血沸腾。在《明星职棒 2》中建立的球员资料更可以传送到《明星职棒 3》，各种球员参数也更加详细。更有趣的是加入了时间座标的观念，球员会变老、会退休，所以玩家一方面要注意主力球员的状态，一方面也要注意新人的发掘。不过游戏的 AI 不高，球员跑垒判断力有些问题。总的说来，这仍是个不可多得的好游戏。

《超拟真台球》(Virual Pool)

这个由 Ceferis 公司设计的台球游戏囊括了除斯诺克之外所有比较流行的台球打法，使玩家可以足不出户就享受到台球运动的乐趣。即使是一个对台球运动一无所知的门外汉，也可以通过播放游戏中提供的由世界冠军劳·巴特拉(Lou Butera)进行解说的有关台球规则的影片而了解到台球运动的魅力。另外，游戏还支持多种连线对战的功能，在家里就可以和千里之外的朋友切磋一番了。

☆1996☆

《足球 96》(FIFA 96)

虚拟球场技术、SVGA 画面、3D 真实球员以及强有力的射门等等，使 EA 公司的《FIFA》系列再一次创造了市场奇迹。而《足球 96》游戏中所提供的大量过场动画，更是锦上添花的妙举。

《名流高尔夫》(Links Ls)

高尔夫运动向来是贵族运动的代名词。不过，Access 公司推出的《名流高尔夫》以照片般的清晰球场画面和击球时令人惊讶的真实感使玩家

可以一享高尔夫运动的真正乐趣。此外，完善的联机帮助功能和友好的操作方式，使《名流高尔夫》足以成为高尔夫球类运动游戏的典范。

《燃烧的野球 5》(Hardball 5)

详尽的资料、多样的玩法、简单的操作以及写实的画面成为《燃烧的野球》系列独树一帜的风格。游戏中使用的真人数码影像和人物头像全部更新，人物的动作也更加逼真。而游戏中提供的可以放大至全屏幕的打击视窗更使玩家能真正体验到身为全场注目焦点时的快感。此外，针对前作 AI 不足的弱点，《燃烧的野球 5》中构造了全新的 AI 系统。

《超拟真台球之斯诺克》(Virual Snooker)

同样由 Ceferis 公司设计的台球游戏，不过只包括斯诺克打法。游戏所采用的引擎和《超拟真台球》完全一样，似乎更象是一个资料片。根据发行公司 Interplay 的惯例，游戏中聘请了台球巨星史蒂夫·戴维斯(Steve Davis) 讲解斯诺克规则和基本技术、高级技巧。游戏中所附的录影资料中还包括戴维斯在有线电视转播的大赛中打出一杆满分 (147 分)的历史性镜头。

《极品飞车》(The Need for Speed)

路边飞驰的宝马、呼啸而去的奔驰是否让大家眼热不已？在 EA 公司所推出的《极品飞车》中，就可以让玩家领略到世界顶尖跑车的风姿。游戏真实地模拟了每一款名车的性能特性，加上华丽绚目的画面和恰到好处的音乐、音效，使游戏在紧张激烈之余，还烘托出一股清新典雅的艺术氛围。

《篮球 96》(NBA Live 96)

在 NBA Live 系列中首次引入了 EA 公司引以为豪的"虚拟球场技术"，提供了 6 类 17 种完全不同的视角，光影效果也比前作更为丰富。

《世纪金冠军 Ⅱ》(Grand Pix Ⅱ)

除了令人赞叹的画面，简易的操作方式，方便易读的驾驶面板，还可针对跑道和自己的习惯调整车辆的各项性能，同时更提供了显示理想路线的功能。当然整个跑道两边的风景都非常美丽。但对手 AI 不足，未能支援 IPX 网络，音效也不甚佳等缺陷令人遗憾。

《云斯顿赛车》(Nascar Racing)

大脚车 (Big Bowl) 跑道一直是老美的专利赛车场，但是这个游戏可以让玩家亲身体会到这种运动的个中三味。它不仅画面表现极为优异，音乐和音效也相当不错，游戏中的 AI 水准也相当高，还有强大的录影剪辑功能，赛前也有丰富的车组零件可供替换，甚至还可以替自己的车子彩绘一番体现出个人风格。

《钓鱼高手 2》(Trophy Bass 2)

作为 Sierra 公司的王牌运动系列 FPS 中的一员，《钓鱼高手 2》有出色表现。假如玩家对钓鱼一无所知的话，《钓鱼高手 2》中详尽的教学课程足以使玩家从菜鸟进化为此中好手。丰富的选项与流畅的控制界面则是游戏时最大的乐趣之所在。简便的操作也是能够让人不停的钓下去的原因，玩者只要握着鼠标你就能完成一次完美的垂钓工作。而游戏进行时紧凑的步调、快速的节奏使得整个过程绝无冷场的可能。

《97 赛手》(Screamer 2)

由 Virgin 公司发行的《97 赛手》让所有的赛车迷们再一次疯狂起来。或许港台地区的译名《劲爆实感赛车 2》更加符合这款游戏的特点。时速超过 300 公里的赛车呼啸在地形各异的赛道上，路边如画的景致电射般地倒退，配合轰鸣的引擎声，将那种追风逐月的酣畅痛快描绘得淋漓尽致。游戏中还把路面对驾驶的影响模拟得非常真实，或许玩家刚开始会不习惯，但适应之后这种设计将会成为这个游戏最大的魅力。

《97 职棒大联盟》(Tirple Play 97)

EA 公司再次展现了其进军运动界的雄心壮志。除了惊人的画面表现，可选择的背景音乐表现，令人身临其境的语音以外，还提供了全垒打大赛、创造球员功能和调制解调器连线功能。但统计数字太少，模拟球赛的结果也不太真实，而且投手们居然每一位都会所有的球路，让人感觉不真实。

☆1997☆

《十项全能》(Decathion)

由 3DO 公司所推出的这个游戏在声光效果上十分杰出。当然，这也使它对系统配置的要求较高。《十项全能》中还引入了运动员指数的概念，会对比赛的成绩产生不同的影响。因此，合理调配参数成为玩家的必修课程。游戏还提供了网络对战功能，最多允许 8 个玩家同时竞技。

《篮球 97》(NBA Live 97)

迄今为止最棒的篮球游戏。《篮球 97》除了在美术上做了重大的改变——使用了大量的油彩效果以外，EA 公司还首次在这个系列中采用了即时语音播报系统，并加入了室内回响效果，感觉更加接近于真实的比赛。球员的个性刻画也几近真实，不过他们的整体投篮能力较前作都略有下降。游戏中还提供了多

人操作和利用调制解调器对战的功能，操作界面更是进步许多。另外，还可以更自由地交换球员。

《足球 97》(FIFA 97)

足球大赛一直是最扣人心弦的运动之一。EA 公司的《足球 97》除了有 12 支国际闻名的球队资料，球员的动作更加多样化、更加逼真，AI 系统也做了全面的增强，同时也可从多种镜头视角里一窥球场上的战况。在远距离球场画面的模式下，感觉就像是现场的足球转播。

《微软足球》(Microsoft Soccer)

足球是世界上的第一大运动，Microsoft 公司当然不会忘了在这个游戏领域中插上一脚。虽然《微软足球》中球员的动作较少，但也因此整体感觉较为简易、流畅，不至于手忙脚乱。在足球运动中占有重要地位的队形与战术变化，游戏中没有遗漏。另外，游戏中还提供了强大的球员编辑功能，玩家可以对几乎所有的球员资料进行修改。

《微软高尔夫 3.0》(Microsoft Golf 3.0)

《微软高尔夫 3.0》与《名流高尔夫》系列相比，虽没有《名流高尔夫》系列豪华、真实，但界面操作便利，该有的功能也一应俱全。

《云斯顿赛车 2》(Nascar 2)

Papyrus 公司设计的这款赛车游戏可以说是赛车游戏中的极品。不仅声光效果极为杰出，游戏中的 AI 也很惊人。例如：电脑对手会依照路况作出不同的反映。此外，几近真实的物理效应、简洁的游戏界面以及完善的多人网络功能，还要奢求什么呢？

《极品飞车 II》(The Need for Speed II)

EA 公司推出的《极品飞车 II》汇总了世界上最为名贵的几款跑车，并收录了这些跑车的大量资料，包括跑车的基本性能、机械规格、市面价格和汽车的由来，还有语音解说。游戏中一共提供了 6 条赛道，和前作不同的是，它们都是环形的，并且几乎没有边界的概念。不仅如此，它还继承了前作的所有优点，并根据玩家的意见修正了不足之处。

《冰球 97》(NHL 97)

相信大多数玩家对冰球还是一无所知，不过接触了由 EA 公司所出品的《冰球 97》之后，会对这项激烈、危险的运动有一定的认识。游戏中豪华的声光效果，使大多数同类游戏难以望其项背。

《劲爆橄榄球 97 版》(FPS：Football Pro 97)

当之无愧的橄榄球游戏之王。庞大完整的球员资料、精彩刺激的动作比赛模式以及运筹帷幄的教练、经理功能，难怪会成为 Sierra 公司 FPS 运动系列的当家小生。游戏中提供了球员编辑器、球员状态编辑器、联盟赛以及网络对战等多项功能。

《劲爆美国职棒 98 版》(FPS：Baseball Pro 98)

从 94、96 到 98 版，FPS 的棒球系列以杰出的视觉效果和完整的结构在市场上赢得了自己的份额。虽然《劲爆美国职棒 98 版》在操作界面和结构上没有大的突破，甚至绘图引擎也是沿用《劲爆美国职棒 96 版》，外观差别不大（只是多了一些背景）。不过，它有针对性地改善了这个系列中的两处主要不足：游戏的模拟速度和参数的平衡性，这就足以使它成为棒球游戏中的佳作之一。

体育运动类游戏经典作品

体育运动游戏包括 3 个大类：球类运动游戏、赛车游戏以及其它非主流运动游戏。在球类运动游戏中，篮球运动与足球运动总是最受关注的对象，因此各大公司纷纷推出自己的主流游戏抢占市场，其中尤以《NBA Live》系列与《FIFA》系列最为出色。这两个系列不仅以先进的 3D 技术将画面表现得极具真实感，而游戏中加入的即时赛况语音播报系统也使游戏增色不少，最重要的是它们在模拟出这两项运动的精髓方面是其他同类型作品所不及的。而《名流高尔夫》、《超拟真台球》系列以及《燃烧的野球》系列也分别将高尔夫球运动、台球运动以及棒球运动各自的特点淋漓尽致地表现了出来，成为各自运动模拟游戏中的佼佼者。比较特殊的是《劲爆运动》系列和《微软运动》系列，它们都涉及到了对多种球类运动游戏的模拟，并都取得了相当的成功。赛车游戏中的佼佼者非《极品飞车》系列莫属，它以良好的操纵感、华丽的图像以及真实的名贵跑车资料掳获了众多车迷兼玩家；而《世纪金冠军》系列则以对 F1 赛车特性的出色模拟以及丰富翔实的资料奠定了它在方程式赛车类游戏中无可争议的王者地位。其他的非主流运动游戏选择了《西洋棋大师 5000》，作为棋类游戏中多年的业界标准，它自然是最为出色的。

篮球(NBA Live)

EA Sports 公司的《NBA Live》系列以其精美细致的画面、丰富详尽的现役球员资料、真实火爆的临场感和亲切舒适的操作感赢得了广大玩家和 NBA 球迷一致的肯定与喜爱。一个好游戏是很难加以改进的。《篮球 95》推出时就已成为了篮球游戏上的里程碑。但 EA Sports 公司不满足于现状，使《NBA Live》系列作品的每一代都较前作有着突破性的进展，这实乃众多玩友的福音。而《篮球 97》更是把篮球游戏推上了登峰造极的境界。为此，作为 NBA 的忠实球迷和《NBA Live》系列游戏的超级玩家，笔者特为大家对《NBA Live》系列中的 3 代作品进行一次全面的分析与比较，其中相对侧重于评论最新的《篮球 97》，以期各位能更充分地享受到《NBA Live》系列的巨大乐趣。

画面

《篮球 95》中只有一种斜 45 度的视角，球场看上去也欠缺立体感。场上球员的造型刻划得不很细致，球员之间的区别也基本停留在肤色上。光影效果的运用也比较单纯。

《篮球 96》则采用了 EA Sports 公司引以为豪的虚拟球场技术，以及 6 类 17 种完全不同的视角，使球赛的拟真度和临场感大大提高。另一明显的进步在于光影效果也较前作更为丰富。每次比赛开始时，镜头总是从远处旋转着推进玩家选择的视角停下，其间大家可以看到嵌有 EA Sports 标志的探照灯影在场上盘旋，观众席中不时有闪光灯亮起。更令人叫绝的是在光亮的地板上玩家可以清楚地看到球员半透明的倒影。不过《篮球 96》中依然有着较为明显的缺陷，马赛克效应下的球员形象在精美漂亮的球场中实是相形见绌。《篮球 96》中的球员不过是由不同方向的数张低解析度图片组成，而且《篮球 95》中球员大同小异的毛病仍没有得到根本改善，基本上只是依靠身体各部位的不同色彩来加以区分，这一点玩家可以借助游戏中创造球员的功能轻易发现。而且即使是虚拟球场本身也并非十全十美。当球员从后场到前场时，伴随着视角的移动，场边观众的贴图会出现明显的不稳定状况。

在总结了前两代的种种得失后，图形表现最棒的篮球游戏终于出现了，毫无疑问这就是《篮球 97》。首当其冲的是场上球员完全运用如今最先进的多边形贴图技术制成，从而使该游戏成为一个真正的 3D 游戏。所有的球员都以真实球员为蓝本来表现，除了技术上容易实现的肤色以及球衣上的号码与名字。拜贴图技术所赐，球员的高矮胖瘦也能够准确无误地实现。最让人不可思议的是球员的面容竟刻划得如此传神，像长鼻子的皮蓬和“大猩猩”尤因等著名球员，玩家一眼就能认出来。

《篮球 97》的另一重大突破是运用了动作捕捉技术，EA Sports 公司为此特地邀请了萨克拉门托国王队的明星球员里奇蒙德来录制各种原汁原味的篮球动作，因此游戏中球员的一招一式都如此逼真传神也就不足为奇了。此外，《篮球 97》中还加入了即时慢镜头回放系统，无论场上哪一方出现诸如大力灌篮或者是压哨球得分等精彩场面，这个系统都会从不同角度随机选择一个播出。这不仅给玩家一次重新欣赏精彩进球镜头的机会，还让玩家得到了另一种完全不同的视觉享受，更把游戏的比赛

气氛烘托出来，使人不禁血脉贲张。

对传统的虚拟球场的运用则改成了7种基本视角以及在此基础上建立的自动模式。这些视角的精致程度与画面稳定性都有了进一步的提高。游戏中每个主场的地板都完全按真实状况制作，不仅是指地板上五花八门的队标图案，连场地上地板的纹理也不尽相同。细心的玩家还可以发现《篮球97》中篮板正上方的24秒倒计时器的确能够倒计时，而并非《篮球96》中那个当作摆设的花瓶而已。所有这些优秀的要素把《篮球97》比赛时的视觉表现推上了前所未有的高峰。

音乐音效

《NBA Live》系列3代作品的音乐基本上都保持着美国黑人音乐的风格，显然这与现在NBA中黑人唱主角不无关系。

以现在的技术水准来看，《篮球95》的确是乏善可陈。当然，在那时EA Sports公司能把各种篮球比赛的基本音效表现出来已属不易。由于当时技术水平所限，《篮球95》中没有即时赛况语音播报，只是在每节比赛结束时才加入战况解说。幸好比赛中投入三分球时还会有一声急促而又恰到好处的"Three"来捧场，算是弥补了几分不足。另外，当比赛中断后重新开始时会有较前卫的音乐出现，而后随着比赛的进行又渐渐淡出。这样的设计很能营造气氛，难怪后来一直延用到《篮球97》中。

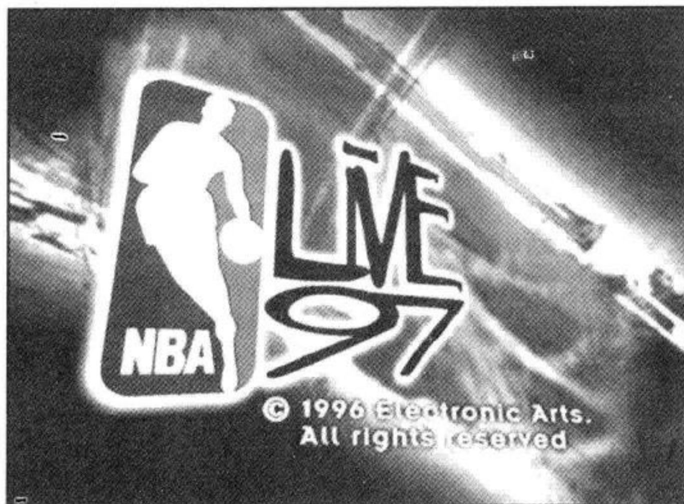


图9.3 几近完美的《篮球97》

《篮球96》仍然没有加入即时赛况语音播报系统，所以它在这方面的进步基本等于零。

直到《篮球97》，即时赛况语音播报才终于众望所归地融入其中，并加入了室内声音回响效果，使游戏在听觉效果上更近于真实的比赛情况。自比赛开始，解说员就一刻不停地介绍比赛战况。他在尽心介绍好关于进球、犯规、换人等情况的本职工作之余，竟也有感情的倾向——偏向主队。在比赛开始主队名称出现时，他决不会忘记脱个长音为主队打打气、鼓鼓劲。每当主队有了精采入球，解说的声音立刻高叫入球队员的名字，当然长音也是少不了的："Lu——Clone——Ley"(朗利进球)。接着若是有助攻，他当然也不会错过一句："Assist Scottie Pippen"(皮蓬助攻)。当初玩《篮球95》、《篮球96》时并未对音效太在意。但自从体验过《篮球97》后，再玩前两作，感觉真是差了许多。显然在音乐音效方面，《篮球97》同样在前作的基础上向前跨了一大步！

资料

详尽周密的资料是《NBA Live》系列的又一特色，说其近乎小型NBA百科亦不为过。

《NBA Live》系列对球队都有专门的队史简介。在这3款带年号的游戏中，球员的技术资料都是取自上个赛季的季终数据统计，其中包括了位置、身高、球龄、投篮命中率、平均得分等16项个人能力。在球员的个人资料中，不但配有精美的相片，还有各个球员从赛以来每个赛季的数据统计，实乃NBA发烧友的典藏极品。不过令人稍感遗憾的是由于权利金的问题，有些超级球星没有出现在游戏中。针对这一问题所带来的缺憾，《篮球96》增加了球员创造系统，玩家可以根据EA Sports公司另行发布的这些明星的数据自行输入。《篮球97》更是直接虚拟了他们，只是替换了名字和号码。

自《篮球96》起引进的球员创造系统除了具有拾遗补缺的功能外，也可以让玩家能拥有更大的参与感和自由度。玩家能够把自己身边的亲朋好友度身定做成NBA上的超级明星，毕竟自己与亲朋好友一同驰骋于NBA赛场上的快感是再精彩的赛事也无法取代的。《篮球97》在保留这项功能的基础上作了一定的改进。比方说，在《篮球97》中自建球员都只能作为新人，《篮球97》则可以随意设定球龄。对NBA有一定了解的朋友应该知道NBA常规赛季中转会是非常频繁的，在《NBA Live》系列从《篮球95》开始就一直都有比较完善的转会功能，其中《篮球97》还能对球员名单进行存储。

操作界面

《NBA Live》系列的界面框架基本相同，游戏在环境设置方面的变化相对不多，但总的趋势是朝着便利亲切的方向发展。在《篮球95》中视角的选择还停留在文字阶

段，《篮球 96》则直接提供视角的效果图来选择。同样，《篮球 95》和《篮球 96》标题界面上的各项选择完全依靠文字，《篮球 97》则把每种选项改造成了标签式的 NBA 球员明星卡，更绝的是这些明星卡上的内容会随选项内容的变化而变化，令 NBA 发烧友爱不释手。《篮球 95》和《篮球 96》的画面背景较为清晰，字体也较正统，给人的感觉是严肃有余，活泼不足。《篮球 97》的字体都改成了涂鸦式的手写体，背景大多是对球员比赛中的照片的层叠和对主队队徽进行特殊效果处理而成，这给人一种十足的黑人风味的随意感。

《NBA Live》系列自《篮球 95》起就一直在游戏方面保持着相当高的水准。一键传球、一键投篮/盖帽、一键加速/断球的三键自由设定系统倍受好评，所以一直沿用到了如今的《篮球 97》。虽然此系列的操作装置支持键盘、鼠标和游戏杆或手柄，但笔者强烈建议使用游戏手柄进行游戏，因为只有这样才能充分体会游戏蕴含的乐趣。

比赛与赛季

为了提高游戏的娱乐性和亲切感，《NBA Live》系列是参照电视转播的形式来对比赛进行铺陈的。在比赛开始前有双方先发阵容的比较，每节结束时则有球队的得分、命中率、三分球命中率三项得分统计以及篮板、助攻、盖帽、断球、失误 5 项技术统计(《篮球 97》中将篮板分成了前场篮板与后场篮板)。在比赛第二节结束时游戏将会列出双方表现最好的球员，全场结束时还可能会评出本场最佳球员。除了上述这些例行公事的统计外，游戏能够即时地对赛场上所有的情况进行跟踪，在任何时候中断比赛都可以看到所有比赛球员的得分、命中率等技术状况，甚至是双方每次投篮的方位和命中情况都有一张简单明了的球场图来表示出来。这种高拟真的设计为玩家正确地审时度势调整战术提供了非常重要的依据，大大增加了游戏的可玩性。这套系统发展到《篮球 97》时，已几近完美无缺的程度。另外在《篮球 96》中的比赛间隙还穿插有关 NBA 知识的问答，这种集游戏趣味性和知识性的作法得到了肯定，被保留到了现在。最让人津津乐道的是《篮球 97》在半场休息时增加的“半场秀”功能。这是 EA Sports 公司剪辑真实赛场上球员的精采表演和少女啦啦队婀娜多姿的劲舞合成的小影片。每个球队各有一段，极具可看性。因为小影片并不能随意选择观看，而是取决于比赛的场地。换言之，要想看某队的“半场秀”就必须在该队的场地上比赛，而且还得打半场比赛后才有幸观赏！

至于模拟联赛和季后赛，《NBA Live》系列作品基本上大同小异，都有球队、球员的技术统计和单项技术指标的排名。只是《篮球 97》在决出总冠军后增加了对最有价值球员、进步最快球员、最佳防守球员、最佳新人、NBA 全明星队阵容等 8 种大奖的评选，这使玩家除了争夺总冠军之外又多了一个目标：培养自己的球员获得季终的优秀称号。

本系列中《篮球 97》对球员的塑造极其出色，在《篮球 95》和《篮球 96》中除了一大堆球员的数据外，玩家只能从罗德曼的发色上看到游戏在球员特点刻划上的一些影子，可这对《篮球 97》来说只是皮毛而已。如果说《篮球 97》中多边形贴图技术和动作捕捉技术把球员外型、动作的表现力提高到了前所未有的高度的话，那么球员的 AI 模拟更是赋予了一些明星球员近乎真实的个性。玩家在同电脑模拟的各支 NBA 球队比赛时可以明显的感受到公牛队乔丹、皮蓬的中远投威力、超音速队佩米断球的频频得手、步行者队米勒的百步穿杨。在与马刺队比赛时，大卫·罗宾逊的骁勇善战、独挡一面更是让玩家明白了为什么少了这位海军上将的马刺队战绩会一落千丈。为了增加比赛的激烈程度，《篮球 97》中还导入了劣者优势的因素，落后一方的命中率往往高于领先一方，使比赛的差距容易缩小。这在电脑操控的球队上更为明显，进行联赛时经常遇到在领先近 20 分的情况下，被对手左一个三分，右一个三分的追上来。所有这些都把现实与游戏之间的距离缩短了，让人情不自禁的沉迷于这紧张刺激的球赛中去。

结束语

《篮球 95》是《NBA Live》系列的开山之作，它定下了这一系列的基本游戏框架，其中良好的游戏操作感为这款游戏赢得了不少赞誉，但它在声光效果方面的缺陷也是显而易见的。《篮球 96》最明显的贡献是加入了虚拟球场技术，多方位的视角切换给人耳目一新之感。最新力作《篮球 97》的综合水准在此系列中绝对出类拔萃。经过《篮球 95》到《篮球 96》的改进后，《NBA Live》系列游戏的基本框架已臻完善。《篮球 97》则是在此基础上打进了两剂强心针：即时赛况语音播报系统和多边形贴图绘制的 3D 球员。同时《篮球 97》在游戏的细节处理上也达到了炉火纯青的地步，各个方面都让人感觉无可挑剔。

足球 97(FIFA′97)

早在 1994 年，为了迎合在美国举办的世界杯，EA Sports 公司在 PC 上推出了他们的第一个足球游戏《足球 94》。由于游戏出色的画面、优秀的音效而受到了球迷玩家的一致好评。之后，EA Sports 公司于 1995 年底推出了《足球 96》。《足球 96》采用了全新的虚拟体育场系统和即

时语音播报系统，立刻使之成为同类足球游戏的佼佼者。EA Sports 公司趁热打铁在 1996 年推出了目前 PC 上最好的足球游戏《足球 97》，再次证明了他们在足球游戏上的领先地位。

《足球 97》在游戏画面方面解析度只提供 640×480×256 色的 SVGA 模式，并采用了 EA Sports 公司最新的虚拟体育场系统，改变了前作中的体育场由 3D 构成而球员是 2D 贴图的准 3D 技术，成为了一个完全由 3D 组成的游戏。每个球员都由多边形即时贴图计算而成，动作逼真生动，玩家可以看到守门员丢球时瞬间的沮丧，队员被铲伤后一瘸一拐地走下场等情景。体育场也制作得十分宏伟壮观而又不失细腻逼真，观众席上欢呼的球迷，场边多彩的广告牌，都为紧张的赛场增添了生动的气氛。游戏进行中玩家可以随意切换多达 8 种视角：有高塔、边线、电视、底线、球网等等，只要机器的配置够高，便可以看到镜头平滑地旋转、缩放和平移。不过，除了电视和高塔视角比较适合于进行游戏以外，别的视角基本上都看不全其他队员，使玩家不能有效了解场上局势，所以比较适合用于进球后的重放欣赏中。

《足球 97》的音乐音效制作非常成功，游戏使用了杜比环绕技术，配合游戏片头那一段魄力十足的全动感动画使玩家能感受到发自内心的震撼。在游戏的选单画面中，节奏强烈、火爆动感的背景音乐会让你迫不及待地冲向绿茵场。游戏中球场上裁判员坚决的哨声与皮球碰撞时的声音不断响起，球场外观众的呐喊助威声此起彼伏，不时还伴有热情的击鼓声和令人振奋的队歌声。最引人注意的是 EA Sports 特地从英国请来了著名足球评论员 John Motson 和 Andie Gray 进行充满激情的现场解说，能够及时准确地对场上的形势和精彩的瞬间作出评论分析，使玩家有如亲临现场。

游戏比赛共分为 5 个模式。第 1 个是友谊赛，玩家可以任意选择两支队伍在第一时间里来一场比赛。第 2 个是联赛，玩家可以从巴西、意大利、德国等 12 个代表队中挑选一个进行自己的冠军之旅。比赛为赛季主客场制，按照真实的计分方式，最后积分最多的荣获联赛冠军。第 3 个是锦标赛模式，来自各国共 18 支球队分成 3 组，经过小组赛产生 8 强。第 4 个是世界杯决赛，共 16 支队伍争夺令无数人魂牵梦萦的世界杯，何不在这里一圆中国的世界杯梦呢？第 5 个是练习赛模式，玩家可以从最基本的中场开球、抛界外球、开角球和罚任意球、点球练起，积累经验，为夺冠作好充分准备。在《足球 97》中还有一项转会功能，可以把游戏中的球员在俱乐部之间进行转会，怎么样，有没有兴趣当一次俱乐部经理，在赛季伊始创造出一支绿茵梦之队？游戏中的操作比较复杂，利用方向键配合 6 个动作键，可以做出许多真实的动作，如带球过人，过顶长传，起身飞铲，大力射门等等。当然这些需要玩家长时间的练习才能实现，当大家在场上准确无误地做出高难度动作或成功地打出漂亮的配合时，就会真正体会到足球运动的乐趣。

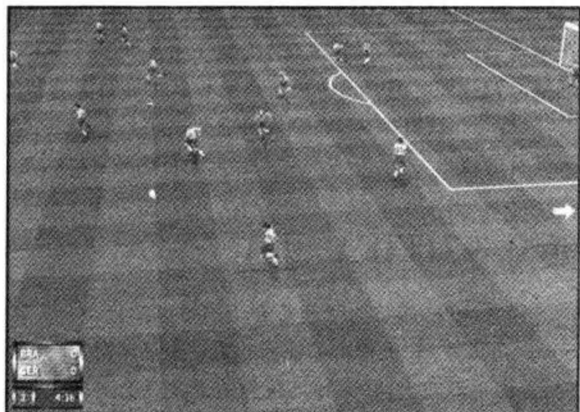


图 9.4　有了《足球》系列，玩家们大都会让中国队尝尝世界冠军的滋味

《足球 97》的真实程度令人吃惊。从资料上看，EA Sports 公司从世界足联获得了全部 64 个国家、11 个国家的足协、近 225 支球队、超过 4200 名球员的数据，并在游戏中完整体现了出来，唯一的不足是队员的球衣号码都对不上号，令人费解。在游戏中，带球队员不再把球黏在脚下，而是象真实踢球时一样，带球时球总在队员脚前面滚动，只有在接触到球的那一刻，队员才能传球或射门。而队员在带球转身或改变方向时会如现实中一样有一个停顿，使防守队员能够跟上，很难再象从前那样轻松过人，增加了游戏的难度。场外的观众会随着球队实力的高低而增减，如果是德国对巴西的比赛，体育场内会座无虚席；如果是越南和朝鲜的比赛，那么只会有稀稀拉拉的一点球迷。游戏对比赛的数据统计也十分详尽精准，每半场两队的射门、角球、得分、犯规等一一记录在案，而联赛中的战况、积分以及射手榜等也都有据可查。对一个喜爱足球的玩家来说，没有比《足球 97》更真实的足球游戏了。

《足球 97》中还包括了刚刚热起来的室内足球，在四周都有挡板的小场地中进行 5 对 5 的比赛。而且《足球 97》还支持调制解调器和局域网连线对战，利用调制解调器可以在因特网上进行一场 20 人参加的足球大战，在虚拟的体育场里与真正的人进行足球赛，是多么诱人的事情啊。

名流高尔夫(Links LS)

高尔夫运动向来是贵族运动的代名词，在享受蓝天

绿地的同时，也少不了要付出高昂的代价，这种高消费是普通人所承受不起的。Access 公司推出的《名流高尔夫》可以让玩家一享高尔夫运动的乐趣的同时又不用花很多的钱。这样一来，在现实生活中与高尔夫运动无缘的朋友也可以在这个虚拟世界中过一把瘾了。这个游戏最大的特点是，它照片般的清晰球场画面和击球时令人惊讶的真实感是其他游戏所望尘莫及的。

游戏的操作相当简单，支持全程鼠标。当玩家还是一个新手时，为了让击球瞄准容易些，这时玩家可以在主画面上用鼠标点一下，就会出现一个红白相间的瞄准杆，把这个瞄准杆放置在击球的目标上，在挥杆时球员就会朝那个方向击球。瞄准完成后，就可以准备挥杆了，有没有注意到画面下方正中央有一个上面写有 Swing 的高尔夫球？把鼠标移到球上，按住左键，这时可以看到球员在慢慢拉开身体，身体拉开的幅度越大，击球的力量也就越强，放开左键后球员就会开始挥动球杆，同时请注意高尔夫球上的计量色块和红色指标，在计量色块进入红色指标时按下鼠标按钮，计量方块越接近指标，击球角度就越准确。当玩家一时找不到下一个球洞在哪时，还可以改变球场视野为俯视地图对照一下，以决定击球的方向。如果无法确定球的运动轨迹时，玩家甚至还可以打开显示击球路径功能，找到最佳击球姿势与角度。

完善的在线帮助，使玩家更容易掌握这个游戏。在游戏中，只要把鼠标移到画面底端，控制台就会出现，刚才所提到的功能都可以在控制台上找到。如果玩家对按钮的功能还有疑问，可以把鼠标在该按钮上停留片刻，画面上就会出现简短的说明，或者玩家也可以参考下方的说明方块。如果在游戏进行时碰到问题，可以马上按 F1 键呼出帮助菜单，帮助解决问题。

游戏中玩家还可以根据自己的喜好参加不同的俱乐部，从中享受到不同的乐趣，也增加了这个游戏的耐玩性。



图 9.5　把贵族运动搬到平民电脑上的《名流高尔夫》

完善的在线帮助功能、高质量的画面、模拟得非常真实的击球感以及友好的操作方式，使《名流高尔夫》成为高尔夫球类运动游戏的典范。

超拟真台球系列 (Virtual Pool & Virtual Snooker)

台球运动是从多种滚球运动中发展而形成的。在 16、17 世纪有关台球的资料就比较多，可见当时就已十分流行。台球运动发展至今天，已有多种流派。这个由 Ceferis 公司设计的《超拟真台球》游戏就选择了在美国和东亚最为流行的 4 种打法：十五球打法、九号球打法以及好玩球打法等等。不过代表台球最高水平的斯诺克打法则是在《超拟真斯诺克》游戏中出现。十五球打法是以相同性质的球，不依球号的顺序来打，以最后谁先抢到打八号球的权利并且将其击落袋中为胜，十分具有挑战性；九号球打法最为常见，要从编号最小的球开始打，谁先将编号最大的九号球打入袋中就赢；好玩球打法则是以得分的多寡计算胜负，击球落袋且不违规就得分，反之就扣分，到打完台面上的球后计算总分决定胜负。斯诺克的打法规则如下：先吃一个红球，然后再吃一个其它颜色的彩球，然后再吃红球……如此循环类推，直到打光台面上所有的球为止。因为每种彩球的分值不同，最高分值的黑球和黄球相差有 5 分之巨，因此围绕黑球的各种战术也就应运而生。另外，由于吃球的规则有相当严格的规定，玩家应灵活掌握制造各种障碍球的战术。其实，Snooker 的本意就是“障碍”的意思。

这两个游戏的绘图与界面都采用了相同的 3D 引擎技术，如果玩家没有看标题栏，在游戏的进行过程中甚至分不出两者界面的区别。在游戏中呈现立体感的不仅有台面上滚动的球和随击球角度的变化而变化的桌子、球杆，而且背景画面也会相应作出调整，就像在实际的球场上比赛所感受到的一样。游戏的模拟真实性也很高，在游戏中，玩家不仅可以从各种角度击球，打出各式各样的技术球，还可以改变视角，以确定最佳击球路线。不过，这两个游戏都完全忽略了架竿的作用，不能不说是一大遗憾。

游戏中还提供了完善的网络对战功能，从调制解调器到局域网，再到因特网，应有尽有，玩家可以足不出户就和朋友一较高下。

根据发行公司 Interplay 的惯例，游戏中自然少不了请一位台球界巨星担任顾问与游戏中的影片课程的主讲

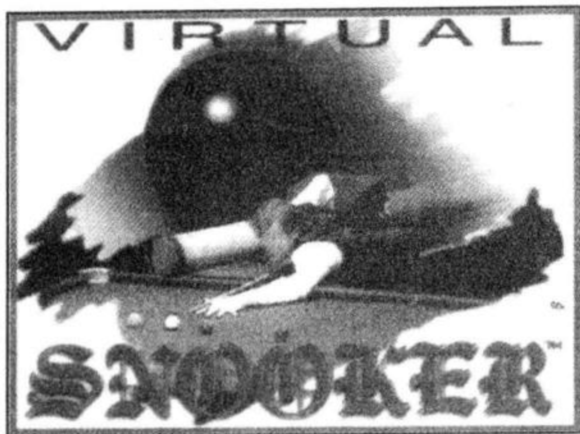


图 9.6 超拟真斯诺克

人。在《超拟真台球》中是由世界冠军劳·巴特拉（Lou Butera）作为特约顾问；《超拟真台球之斯诺克》中则是由史蒂夫·戴维斯(Steve Davis)荣任，他是第一个在有电视转播的大赛中打出一杆满分 147 分的选手。游戏光盘中除了有主程序外，也有这些巨星向大家主讲基本、高级的台球技巧与不同流派、打法的规则的录像；在《超拟真台球之斯诺克》的录像中，还包括了刚才所提到的历史性一幕。此外，在《超拟真台球》中，还有关于台球运动的起源、发展、现状等等历史介绍，可以使玩家对这项运动有一个更加全面、深刻的了解。无论玩者是不是一个台球迷，这些资料都是十分具有收藏价值的。

出色的声光效果，优秀的操作界面，配以台球界巨星的解说，这个系列游戏可以说是有史以来最逼真、最耐玩的台球游戏。

燃烧的野球 5(Hard Ball 5)

虽然火热的赛季已经过去，但《燃烧的野球》系列却总能让大家通过游戏了解当年的盛况。这个系列自成名之日起，就形成了自己独树一帜的风格：详尽的资料、多样的玩法、简单的操作以及写实的画面。

《燃烧的野球 5》提供了 3 种比赛方法和 2 种练习模式，它们分别是练习赛、联盟赛、全垒打记分赛、击球练习和投球训练，其中全垒打记分赛和投球练习为新增模式。投球练习自然是让大家练习如何投出更为刁钻的球。在一场棒球比赛中，投球手发挥的好坏甚至会左右整个比赛的战局，而在以往的《燃烧的野球》系列中，Accoland 公司的设计师们把主要的精力都放在了击球的设计上，投手的作用被大大削弱，甚至于被忽略，这与实际比赛中的情况显然是极不相符的。为此，在《燃烧的野球 5》中，引入了全新的 AI 系统。这部游戏中一共设计了 8 种不同的球路，每位投手擅长其中的 4 种。投球方法很简单，玩家先选择一种球路，然后在投手投球之前将十字光标移至好球带即可。此外，《燃烧的野球 5》采用的是球投出之后就不会变化的设计，与其他棒球运动模拟游戏采用的球在半空中仍会受环境影响的设计相比，这是一个首创。或许，这就是有了投球训练模式的直接原因。全垒打记分赛则是一项比较特别的设计，在这个模式下，玩家扮演的击球手将要面对电脑怪球手投出的各种路线、力量与旋转等等变化无穷的球，这绝对是一个考验。用它的评分来比较自己与朋友的技术高下，绝对公平。投球方面如此出色，接球方面的设计在此作中却不敢恭维：守备实在是太困难，甚至可以说是根本办不到。游戏中对于及时操作没有达到应有的要求，总是慢半拍，而且因为程序中的 Bug，电脑还常常会判断失误而让玩家操纵其他的球员！这就自然会造成防守的困难了。总而言之，对一个电脑棒球模拟游戏而言，《燃烧的野球 5》在攻击方面的制作并不成功，至于保送等棒球比赛中并不鲜见的例子则被完全忽略，而盗垒更是离谱。不过在这一版本中也并非乏善可称，与前作相比，还是有了很大的提高。

首先，游戏的声光效果极佳，在细节方面更是下足了工夫。在图像上，《燃烧的野球 5》并没有随潮采用更多的 3D 技术，而是沿用了自己的一贯风格，使用了真人数码影像。这就大大降低了 CPU 的工作量，在 486/33/8M 的机器上就可以顺利开始游戏。游戏中的人物头像全部更新，人物的动作也更加真实。而游戏中提供的可以放大至全屏幕的打击视窗更使玩家能真正体验到身为全场注目焦点时的快感——即使玩家表现得不怎么样。球场方面，也作了很详细的考究，不仅绘制得十分精细，连一些广大的花园也包括在其中。在游戏的音乐与音效方面，也表现不俗。它不仅提供了风格明快的迪斯科音乐，游戏中还有著名播音员艾尔·马歇尔(Al Michael)的精彩演出，并随时提供赛况评论。



图 9.7 采用真人数码影象技术，《燃烧的野球 5》在提供极佳画质的同时，对电脑配置的要求却不高

其次，游戏中包含了1994年以来的整个联盟的主要选手以及12支传说中的伟大球队。在资料的统计上，其精确度虽然还无法与专业资料相比，但也十分难得了。而且观看资料的界面也有了长足的进步，使得观看资料成为玩家的一大享受。

最后，值得大书一笔的是，游戏中提供了自创联盟、自创球队和编辑球员资料的功能，玩家甚至可以自定义一名球员作为玩家球队的明星并对他的各项参数重新设定。《燃烧的野球5》与前作的最大不同还在于它引入了一个新的经营系统。作为俱乐部的老板，玩家可以参加一年一度的明星选举活动或与其他球队交易，将自己中意的球员招致麾下。

《燃烧的野球5》虽然存在一些不足，但翔实的资料、杰出的声光效果使它瑕不掩瑜。作为一个棒球迷兼玩家，它绝对值得珍藏。

劲爆系列(Front Page Sports)

想尝试不同的体育运动吗？风格统一的FPS系列运动游戏是绝不会让大家失望的，它在欧美代表着最受欢迎的体育系列游戏。FPS是英文Front Page Sports的简称，直译为中文是“头条运动新闻”，这个系列的成员众多，它包括棒球、高尔夫、橄榄球等，由Sierra公司旗下的Dynamix小组制作。

因为Sierra公司跨入体育运动游戏领域就是由《劲爆橄榄球》开始的，所以我们的介绍也顺便从《97劲爆橄榄球》开始。该游戏中采用了全新的3D引擎技术，使球员的动作表现得十分生动、流畅；在游戏中出现次数较多的裁判裁决则采用了真人影像，配合游戏中的真人语音，更增加了游戏的临场感。游戏中每当玩家的一次进攻失败或防御成功后，都可以选择播放刚才的进攻、防御过程，而多个摄像机又使玩家从多种视角进行观看成为可能，游戏中提供了移动、缩放、旋转等4种不同功能进行视角

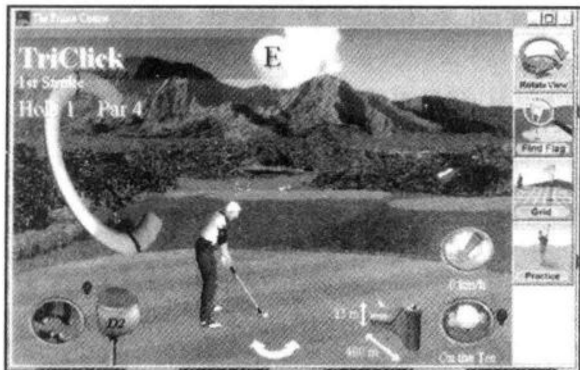


图9.8 足以与《名流高夫尔》媲美的《劲爆高尔夫》

的连续切换。不仅如此，游戏还提供了多种播放功能供玩家仔细观赏，例如快进、回放、暂停等。此外，游戏中还提供了美国橄榄球大联盟所有现役球员、球队的资料。在播放过程中，可以利用#' S功能键观看每一个球员的姓名、球衣号码以及场上的位置。在每一次进攻或防御结束后，玩家可以根据场上实际情况对战术进行调整。游戏中先进的游戏编辑器使玩家不仅可以创建属于自己的球队，还可以创建符合实际的任何种类的进攻或防御战术。在创建之后玩者可以验证它在实际对阵时对于不同的阵形是否有效。假如这种战术是完美的，编辑器允许玩家集合自己的队员用这个队形进行进攻或防御。此外，天气的影响也在游戏中得到了真实的反映：在多云和雨天，队员的动作会有不同的反映。当然，该游戏还支持连机对战。

精细的画面、流畅的动作、完善的资料以及强大的编辑器还没让大家心动吗？也许，FPS的高尔夫球游戏也会有人感兴趣。FPS的高尔夫球游戏中所选定的球场都是实际存在的全美最棒的球场，它全部采用3D影像技术将每一个球场栩栩如生地展现在玩家的面前。游戏的操作也十分体贴，玩家不仅可以采用本游戏中提供的“真实挥杆模式”感受到高尔夫球的神韵，还可以回到传统的“三击式控制”创造出高分榜。除此之外，玩家还可以存下精彩的击球记录作为纪念。游戏提供了用局域网或用因特网上的Sierra游戏网络和至多7位朋友同场竞技。

作为体育界的另一大运动项目——棒球，以它为主题的游戏非常多。FPS棒球在这众多的同类中仍能脱颖而出，表现不俗。从它的94、96到98版，都是极为杰出的作品。首先，因为在图形处理技术上的优势，使它在视觉效果上独步棒坛。就同FPS系列的其它姊妹一样，《FPS：劲爆美国职棒'98版》中的球员绘制也是采用多边形手法。因此，不论是滑垒、漏接、接球后调整一下再传球，都做得十分逼真。另外，游戏中击球者的挥棒动作，也做得维妙维肖：不同强度的打击选项，球员挥棒的动作会随之变化。其次，是游戏中的职业生涯模式，所有的球员都会变老、退休，同时也会有新秀出现，不仅增加了游戏的新鲜感，也符合实际情况。最值得称道的是游戏的AI部分，当玩家用一位投手在场上投久了之后，对方的击球员也就会相应提高命中率。只有和真实的比赛一样，好坏球夹杂着投，让电脑对手摸不清球路，才可能轻松过关。此外，游戏中的球员交易也具有人工智慧更是一大特色。电脑球队会根据自己的弱点补强并提出交易方案；玩家和它交易时电脑也会慎重考虑，决不吃亏。而象真实球员、气候变化、细腻参数、球员编辑等等功能该游戏也同样具备。唯一的不足就是比赛的速度太慢，一场球赛用最快速

还需要一分钟左右，可是玩家要打完美国棒球职业联盟全年 2268 场比赛啊！

总的来说，FPS 系列是一个成功系列的典范。它以其力求真实、先进的 3D 技术所带来的豪华视觉效果以及根据运动本身的特点所设计的简便合理的操作界面，赢得了玩家们的赞誉。

微软运动系列(Microsoft Sports)

在体育运动游戏这个广阔天地里，微软当然也不会居于人下。与庞大、华丽的 EA 运动游戏相比，微软的运动游戏自成系列，虽有点象业余比赛，但都表现得中规中矩，值得一试。

《微软足球》偏重于世界性，玩家可以从 91 个国家队中作选择，并且可以选择 3 种进行方式：它们分别是对抗赛、联盟赛以及练习赛。在操作上，《微软足球》十分简单，而且可以自行调整，不过传球、投球以及铲球等技术动作仍然需要按字母键进行。在操作上尤其值得称道的是，《微软足球》中所控制的球员将随球移动，而不必选人传球，不容易造成失误。游戏中还可以让玩家选择进行的动作较少，但也因此整体感觉较为简易、流畅，有点象古老的运动游戏，优点是不至于手忙脚乱。在足球运动中占有重要地位的队形与战术变化，《微软足球》中也没有遗漏。玩家不仅可以在游戏中针对具体情况变更阵形与战术，还可以从画面左上方的小图中看到全队的阵形，帮助玩家进行准确的判断。尤其值得一提的是，《微软足球》提供了完善的球员编辑功能，凡是画面上看得见的资料如球衣号、属性等等都可以进行修改。虽然游戏设定的是虚拟足球世界，球员并不在现实生活中存在，但只要有恒心、毅力的话，玩家也可以把所有真实球员的资料进行输入，自己组织进行一场世界杯大赛。游戏在画面上的表现也相当不错，球员的动作生动传神；在音效上虽然没有语音，但观众阵阵的加油声，也同样让游戏表现得动感十足。在连机对战已成为潮流的今天，这个游戏当然不会忘了支持网络。或许，中国球迷还可以指挥中国队在网上把世界劲旅挑于马下。

此外，微软公司的高尔夫球系列以界面简洁、操作便利和齐全的功能在这个运动游戏领域占有相当重要的地位。

为响应 Windows 95 的潮流，微软公司以身作则将它的高尔夫球系列更新了画面并加入了更多的功能，在 Windows 95 上推出了《微软高尔夫 3.0》。游戏中的音乐与音效表现不俗，一进入游戏，玩家便仿佛置身于青山绿水之中。从挥杆击球开始，逼真的音效便表现在各个动作上。假如玩者不慎将球击入沙坑或者水池，那种声音绝对让人懊恼；而当玩者推杆入洞，其清脆的响声相信也能够让玩者兴奋不已。《微软高尔夫 3.0》的操作界面也相当容易上手。初次接触这个游戏的玩家可以从练习单元所提供的图文并茂的在线说明上轻松地认识高尔夫运动并快速熟悉这个游戏。资深玩家则可以直接进入游戏自我挑战或者参加竞赛，在其中玩者还可以自行设定各种球场条件：如天气、服装、对手等等。完善的辅助系统使《微软高尔夫 3.0》在服务于玩家这一方面迈出了一大步，它包括介绍球场的多媒体影片、缩放自如的球场鸟瞰图、显示地形的格线以及球具的说明等一应俱全。此外，这个游戏还支持网络连线对战，足不出户就可以与好友切磋球艺了。

总的来说，微软运动系列的整体风格是操作便利，容易上手。画面上虽然不如相同的其他运动游戏豪华亮丽，但也表现得相当细腻；在功能上，避免过多的冗余功能，但该有的功能则一应俱全。这个系列最大的优点是对机器的要求不高，在比较低的机器配置上就能表现出不错的效果，经济上不宽裕的玩家不妨一试。

极品飞车Ⅱ(The Need for SpeedⅡ)

大家也许玩过 EA 公司出品的《极品飞车》，那么一定会被它精美的画面、众多的著名跑车和珍贵翔实的名车资料所吸引。它在两年前已不知吸引了多少车迷和喜欢赛车游戏的玩家。不过那又怎么样呢？它只不过是两年前的东西了，如果还是对它无法忘怀，那么在看到这款 EA 公司在 1997 年最新推出的《极品飞车Ⅱ》时，相信《极品飞车》就会飞到九霄云外去了。

《极品飞车Ⅱ》不仅保持了《极品飞车》中所有为人称道的特色，还针对玩家们提出的意见对前作中不足的地方加以改进，势必带给玩家另一种全新的震撼。

这次，《极品飞车Ⅱ》中将世界上最知名的超级跑车统统搬了出来，不仅让玩家大饱眼福，还可以尝试一下驾驶这些跑车的快感。游戏中有专为庆祝法拉利成立 50 周年而设计的 F－50，全面采用 F1 技术，火红的车身绝对令人向往；有世界上最昂贵的跑车麦克拉仑 F1，它同时也是世界最快的跑车，其速度甚至可以超过直升机。有意大利设计公司专为兰博基尼公司设计的豪华跑车凯勒(CALA)，它体现了意大利跑车的高贵与强悍。还有老牌名车美洲虎的最新式样的跑车 XJ220，以及著名跑车莲花 GT1 和精灵。游戏中还有两款根本不出售的原型车：纪念福特公司 90 周年而推出的概念车福特 GT90，此车运用了大量航天飞机上的技术，是名副其实的未来跑车。另

一款是超级跑车 Isdera Commendatore，此车全世界只有一辆，珍贵程度可想而知。前作中的那些所谓“豪华跑车”跟这些天价跑车比起来，真可谓是小巫见大巫。

《极品飞车 II》中收录了这些跑车的大量资料，包括跑车的基本性能、机械规格、市面价格以及汽车的由来和历史，还有语音解说，最过瘾的便是除了那款 Isdera Commendatore 以外的每一辆车都有一段高清晰度全屏高彩的动态影片介绍，详尽的资料足可以构成一个超级跑车百科全书。

《极品飞车 II》是一个只在 Windows 95 下运行的游戏，同其他 Windows 95 游戏一样，需要 DricetX 支持。开场的动画精彩、刺激，美洲虎 XJ220 和凯勒飙车竞速，在超过两辆菜鸟级的轿车后以光速冲出了地心引力离开地球，以环绕地球的方式勾勒出游戏的标题：The Need for Speed II。短短两分钟的动画表达了游戏的最大特色——速度，给人留下了深刻的印象。进入游戏选单，简单明了的选项可以使任何人都能在第一时间上手。在游戏进行中，车内的装璜完全按照原车制作，玩家甚至可以看到法拉利跑车方向盘上的著名的骏马标志。不论是跑道背景还是跑车本身，全部采用真正的 3D 构图，多边形比《极品飞车》多出一倍。多边形的贴图与材质均大幅度提高，背景不再是原先简单的重复，车也不再是棱角分明的方块车，一切都显得极为真实。另外在特殊效果上也比《极品飞车》加强了许多。比如跑车高速行驶时蹭到路边障碍物时产生的火花是《极品飞车》中所没有的。而轮胎打滑所产生的烟雾和刹车时在公路上留下的痕迹也比《极品飞车》要逼真得多。

《极品飞车 II》在新的跑道上也有较大的改变。前作中的跑道分为直线分段式和环形跑道式。在《极品飞车 II》中则改为全部是环形跑道式。共有 6 条，有在城市中穿行的 Proving Grounds，专用赛车跑道 Outback，处于北欧山区的 North Country，紧挨着太平洋的高速公路 Pacific

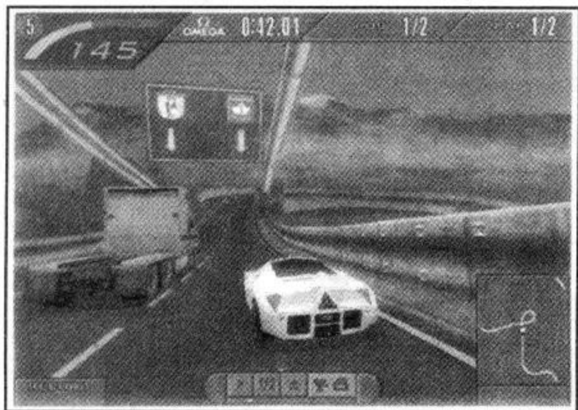


图 9.9 娱乐性赛车游戏的极品——《极品飞车 2》

Spirit，南国情调的 Editerraneo 以及地处西藏的 Mystic Peaks。每一条跑道都有自己独特的道路特性，如在西藏雪地中车不容易刹车，在北欧山区的土路十分颠簸，只有充分了解跑道的特性，采取相应的战术才能夺取第一。《极品飞车 II》的跑道与《极品飞车》最大的差异就是几乎没有边界的设定。《极品飞车》中跑道的两旁似乎总有一种无形的墙壁阻止玩家自由驰骋的快感，但在《极品飞车 II》中，由于没有了无形的墙，玩家极有可能因为速度过快而冲出跑道掉进山谷，也可以在跑道边宽阔的草地上轻松地溜车，享受无拘无束的驾驶乐趣。这无形中增加了游戏的乐趣、真实度和难度。

在操作上《极品飞车 II》可以使用除了鼠标以外的任何操作工具来控制跑车。如手柄、方向盘、键盘、摇杆等。而键盘操作十分方便灵敏，足以胜任驾驶的工作，大可不必为此而专门买一个方向盘。玩家还可以尝试一下刺激的连线对战。从同一台机器上分割屏幕的 2 人对战到调制解调器连线对战，最多可以有 8 个人在局域网上一争高低。

继承《极品飞车》的传统，在《极品飞车 II》中，EA 公司所带给玩家的，不仅是更酷的名车、更好的跑道而已，它将带给大家无限的乐趣。

世纪金冠军 II(Grand Prix II)

F1 大奖赛，不仅是人类对速度极限的挑战，也是对各汽车制造商所制造的发动机及其配件的考验，同时它还是车队整体实力的较量。MicroProse 公司出品的《世纪金冠军 II》就考虑到了这一点，玩家不单要驾车比赛，还要扮演维修人员的角色。这些，对于一个想了解 F1 大赛细节的车迷来说，实在是不可多得的第一手资料。

其实，赛车游戏史上第一部成功地将一级方程式赛车运动环境模拟出来的就是《世纪金冠军》。除了对赛车特性的逼真模拟，它还让那些从不关心训练、车辆调整等项目的玩家重新认识到它们的游戏价值；另外一个被认为是业界典范的就是完善体贴的在线信息功能——例如：在驾驶过程中，玩家可以随时切换是否需要启动辅助驾驶选项。此外，游戏中还提供了“一机一摇杆两人玩”的玩法。这些特色，使它成为一款相当不错的赛车游戏。

姗姗来迟的《世纪金冠军 II》，使出了 Microprose 公司压箱底的绝活，它的最大特色在于高度的拟真，真实的 F1 大赛的选手资料、根据实际赛道量身定作的比赛跑道（甚至连广告牌的位置都原封不动）以及对车身的真实模拟。最令人信服的是，游戏将真实生活中那种飞驰的感觉完全再现了出来：远处的物体可以看得很清晰，但是近处

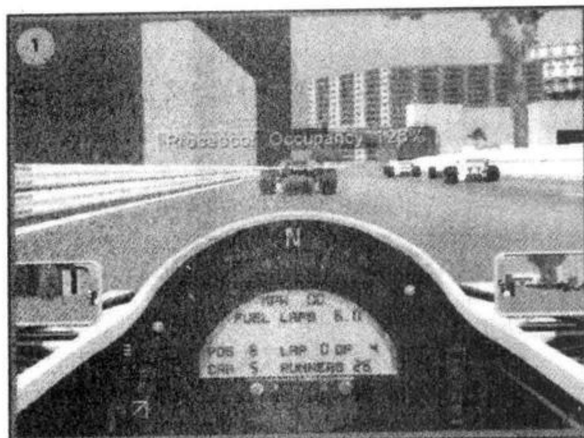


图 9.10 《世纪金冠军》的座舱视野

的物体就有一种"看花了"的感觉，就象是在往后散射。进入赛道后，还可以通过车上所安装的电脑记录车身各部分在跑道上的状况，包括引擎的转速、输出的扭力、轮胎的状况等等。而从跑道驶回车库之后，就可以根据在跑道上获得的资料对车的各个部分进行调整，只要有一个部件调整不当，就会影响赛车在比赛中的表现。这与《世纪金冠军》中玩家只要专心驾车就可以的设定相比，是一个全新的的挑战。

由于游戏的设定极为精细，因此在进行比赛时能够很好地体现出现场赛车时的那种真实感。无论是轮胎气压的设定对地面附着力的影响，还是赛车引擎的扭矩对拐弯时稳定性的影响，都反应在玩家对赛车的操作感上，可以说对赛车的模拟是极为成功的。也正因为这样，游戏中提供了 7 个驾驶辅助功能，玩者可以将它们全部开启，这样一来，一部先进的电脑控制装置就会替玩家轻松地驾驶车辆。但是，要想跑出好成绩的话，放弃这些辅助装置当为上策，因为自动系统总是将安全性放在第一位，就难免要牺牲一些速度了。更何况，真实的比赛中并没有这些设施，打开它们又如何领会 F1 大赛那种风驰电掣的感觉呢？！

继承《世纪金冠军》的优点，《世纪金冠军 Ⅱ》丰富的联机资料使玩家倍感体贴。玩家端坐在驾驶舱中就可以通过不同的热键了解车身的情况以及自己所处的排名以决定自己的战术、策略。譬如，从显示板上得知赛车的油量不足或者车辆疲劳过度时，玩家就需要进入维修站了。在维修站里，可以加油、换轮胎，而在实际比赛当中对名次有重要影响的车队技师维修速度，在游戏中的体现方式就看玩家是否眼明手快了。当然，进入维修站的时机也要把握好，否则，被其他车手超过的滋味可不好受。比赛结束后，玩家还可以将摄像机调出来，播放自己刚才在跑道上的英姿，并以多个摄影角度来观察自己或他人在比赛中的表现，就如同在观看电视转播一般。针对不同等级的玩家，游戏中还设计了 5 种不同的游戏难度。

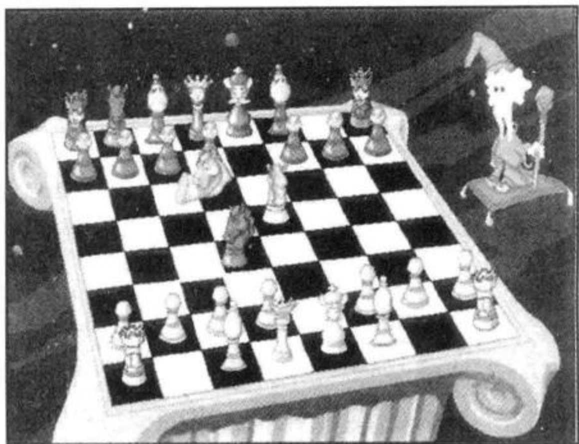
不过，游戏中的人工智能还尚待改进，电脑对手只会一味追求速度而不管是否会撞上前车，加油、进站的时机更不会把握，毫无战术可言。本游戏支持 VGA 与 SVGA 两种显示模式，在 SVGA 模式下，游戏中的光影效果将会得到充分的体现，整个跑道两边的景色都十分华丽，让人目不暇接。但令人遗憾的是，这个游戏不支持局域网，而且音效也未能贴切地烘托出游戏中的气氛。

特别值得一提的是，游戏将 1994 年 F1 大奖赛的全赛程完整地再现在玩家面前。经过电视台的授权，游戏中包含了当时所有 15 支现役车队、30 位车手和 16 条真实的跑道资料，而每一条跑道都有精细的地形图供玩家赛前了解，还有这条赛道的最佳成绩和单圈最佳成绩供参考。翔实的资料、真实严谨的设定，作为一个 F1 大赛的车迷，《世纪金冠军 Ⅱ》绝对是一个可让车迷热血沸腾的经典 F1 赛车游戏。

西洋棋大师 5000(Chess Master 5000)

西洋棋其实就是指国际象棋。它起源于印度，因为一个悲天悯人的学者看见自己的同胞相互之间征战不休，痛心于此，决心发明一种游戏把战争搬到桌面上以止息兵戈。虽然他的目标没有实现，但他所发明的国际象棋却因为其独有的魅力而逐渐风靡世界。在德国的某一个小镇上甚至把国际象棋的棋力高低作为择婿的标准之一。

在国际象棋游戏的众多作品中，Mindscape 公司的西洋棋大师系列在很长一段时间内都一直是游戏业界评价其他国际象棋游戏好坏的技术标准。而在因特网连线对战已成为潮流的今天，Mindscape 公司又推出了《西洋棋


图 9.11 《西洋棋大师》的立体界面

大师 5000》。它不仅支持因特网连线对战，还可以在局域网上与人切磋。这个游戏在操作上采用了全程鼠标支持，异常方便；在难度等级的划分上，也十分合理。游戏的难度设定既不会使两个等级之间毫无差别，也不会悬殊太大，而是一个循序渐进的过程。玩家在玩过几次后就可以找到合适的电脑对手向它挑战。当然，在玩者面临绝境时，还可以选择悔棋的方式缓解危机。游戏中完备的棋谱管理功能，使玩家随时都可以翻看自己任何时候的任意一步棋，从中汲取教训。

在美术的表现上，这个游戏的界面全部采用 3D 技术制成，立体感十足的棋子和棋盘，精美的材质贴图，再加上细腻的光影效果，将游戏场景布置得豪华亮丽，效果不凡。如果玩家对这种立体棋盘不适应的话，也可以通过热键变换为简单明了的 2D 棋盘平面图。游戏的音乐处理方面更是高人一筹，不仅可以选择体现“金戈铁马炮声隆”的战场杀伐气氛的背景音乐，还可以选择“小桥流水报春归”的休闲音乐。

由于《西洋棋大师 5000》综合全面的指导功能、完善的连线游戏功能以及近乎完美的音乐、画面表现，使它成为此类游戏中的经典游戏之一。

第十章

模拟类

梦与翼——超越现实的模拟

作为个体而言，人的生活空间总是有限的，若要体验这世界的万事万物，“模拟”便是极佳的途径。

在电脑游戏世界中，模拟游戏占据着十分重要的地位。它以现实存在(如F－14、U式海狼潜艇)或虚拟存在(如X－Wing、TCS Victory)的事物为游戏模拟的主角，以这些真实或虚拟真实事物的特征为属性空间（如操作性、功能单位等等），以围绕这些事物所能发生的真实事件或虚拟事件为游戏的行为空间。游戏者就基于这三要素而成为模拟游戏的中心，通过体验游戏所模拟事物的特性及其所处的事件，从而获得对此事物的真切认识。

模拟游戏的精髓就在于玩者对所模拟事物的控制。正是出于这个基本特点的需求，模拟游戏一开始就把游戏方式建立在最能给玩者的操作以适时回应的“驾驶”上。无论是常伴左右的汽车还是难得一见的太空船，模拟游戏总能提供一个“真实”的座舱供玩者学习与体验。

随着玩者在游戏需求上的分化，模拟游戏也逐渐把焦点聚集在战斗模拟方面，这一结果的出现并不奇怪。军事武器种类繁多、操控方法各异，由于它们远离日常生活而使大众对其产生不少神秘感，加上战斗势态的多变性以及为求胜利而需灵活运用各种武器所带来挑战性，所有这些都极为符合电脑游戏所要求的紧张、刺激以及“模拟”这一类型所独具的特色。

通过模拟游戏，玩者最大的收获不仅在于休闲娱乐上的享受，其潜在的实用教育意义正越来越受到世人的关注。模拟游戏往往建立在真实的时间、社会及地理背景之上，玩者会自觉或不自觉地学到一定的背景知识以丰富游戏乐趣，而学会操作那些来源于现实的设备，其本身就是难得的经历。当然，模拟游戏无论在理论上还是实践上都还处于不断发展的阶段，如果想了解这一电脑游戏类型更多的内容，且听我一一道来……

初试锋芒
——模拟类游戏的萌芽期

追溯个人电脑上模拟游戏的历史，大概要从80年代初说起。整个80年代，用于家庭娱乐的个人电脑以8位的APPLE Ⅱ系列机型为主，程序运行空间一般为64KB，屏幕显示分辨率280×192×6色，CPU主频为1MHz。后期APPLE Ⅱe增强型可提供双倍高分辨率显示，可用内存增至128KB。同一时期的IBM PC为16位机型，CPU为8086/8088，主频为4.77MHz，显示模式为CGA 320×200×4色，程序运行空间为128KB至640KB常规内存。后期80286机型主频最高到16MHz，开始运用EGA 640×350×16色显示模式，包括常规内存及扩展内存在内可提供1MB内存寻址能力。

早期模拟游戏限于流行硬件平台的性能及游戏设计的思路，在画面上极为简朴，在操作上缺乏规范，游戏整体水平较低。

这一时期的模拟游戏中，飞行模拟在数量相对较多，如Sub Logic公司的《模拟飞行Ⅱ》(Flight Simulator Ⅱ, 1983)、《全天候战斗机》(Jet, 1985)以及Micro Prose公司的《F-15鹰式战斗机》(F-15 Stike Eagle, 1985)。然而由于飞行器的复杂性及对运行速度的较高要求，这些早期的飞行模拟游戏大部分只模拟了飞机的部分特性，限于硬件处理能力而不得不放弃了地面景观的构画，在游戏剧情方面也没有什么特别之处。因而，即便是使用比较宽容的眼光来看，这些飞行模拟游戏也过于缺乏飞行所应带来的真切感受，可玩性差强人意，只是在别无选择以及新奇的情况下才会有人愿意尝试一二。这其中一个例外则是《模拟飞行Ⅱ》，即使在飞行模拟游戏尚属清汤挂面的历史水平之时，它在飞行仪表、姿态、环境影响等方面也毫不含糊，将一架Cessna182单引擎活塞式飞机模拟得极为逼真。整个游戏体现了飞行之中重要的35个特性，飞行仪表按照美国航空局(FAA)规定的VFR/IFR仪器设定，飞行控制方面亦将副翼、升降舵及方向舵的组合控制效果完全反应到飞机的操控上。同时还将飞行区域定位在真实的美国、加拿大、墨西哥及加勒比海区域中的20个机场。玩者在游戏中可以根据自己的水平选择简易飞行模式或真实飞行模式，如果想来一场空战，游戏中还提供了“英国空战英雄”战斗任务让玩家与德国空军较量一番。《模拟飞行Ⅱ》在画面上可以说是早期飞行模拟游戏中最好的，加上真实、细腻的飞行特性模拟，因而使此类游戏在日后的发展中拥有了一个坚实的基础。

相对而言，同一时期的战车及舰船模拟游戏虽然数量不多，但其表现尚佳。Dynamix公司在这一时期开发的《极地之狐》(Arcitic Fox, 1985)讲述了外星人潜入地球极地冰原，秘密建立了大量氧气转化站，妄图改变地球大气成分以适应他们的居住要求。而玩者将驾驶地球防卫总部开发的先进战车——极地之狐，突入极地与外星人周旋作战。这是早期极受欢迎的科幻类坦克模拟游戏，它不仅拥有紧张刺激的故事背景，而且发挥了当时的硬件水平，虚拟了一辆亦真亦幻、令人赞叹的先进战车。此战车可以炮击、布雷或潜伏于雪原之下发射导弹，而且在战术方面也要求玩者必须躲过大部分的敌人，在地球氧气存量被转化殆尽之前找到外星人的指挥中心，将其摧毁并使敌人溃退。《极地之狐》提供了复杂的地形及丰富的敌方兵种，加上巧妙的武器设计及敌我势态均衡的设定，使得这部游戏即使今天看来仍有可玩之处。

Microprose公司的《死亡潜航》(Silent Service, 1985)在推出之际即引起模拟游戏界的轰动。这是一部以第二次世界大战太平洋战区日美

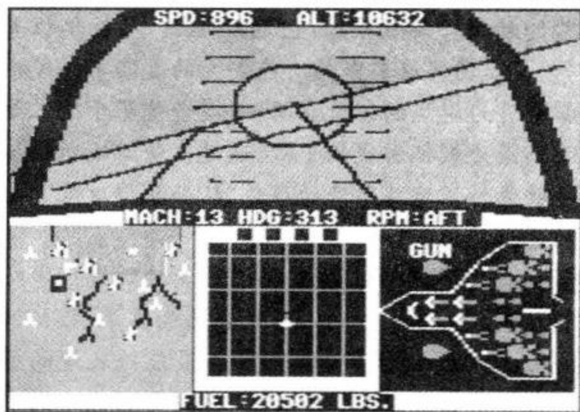


图10.1 苹果机上F15鹰战斗机画面

海战为背景的潜艇模拟游戏，它不仅首次将鲜为人知、充满神秘感的潜艇作战展示于世人眼前，同时还拥有一个引人入胜的猎杀太阳帝国舰船的任务，无论是游戏性还是模拟性均有不错的卖点。该游戏最成功的一点就在于它将潜艇作战的精髓发挥得淋漓尽至。此游戏竭尽当时电脑硬件条件下最细致的画面构图，将潜艇舱室内的仪表、潜望镜中的目标及海中的环境表现得活灵活现。游戏过程向真正的作战规程靠拢，玩者指挥自己的潜艇在50天巡航日期内巡弋于太平洋各处，一旦发现日军舰队即进入战斗。玩者需要小心地保持与敌护航驱逐舰的距离，观察敌舰队的行进方向并先期抵达预定海区埋伏。当敌船驶入潜艇的潜望镜中，玩者需要用散布攻击法将数枚鱼雷呼啸射出，然后立即掉转舰首下潜逃逸，因为不一会儿敌人的驱逐舰就会破浪而来扔下一堆深水炸弹。潜艇将静静地浮在数百米深的海中，一边倾听声纳揪心的声响，一边默默祷告……

羽翼渐丰
——模拟类游戏的发展期

1986年以后，模拟游戏无论从外观上还是内涵上都开始逐渐走向一个新的发展阶段。借助这一阶段电脑硬件性能的档次走向相对高档，如增强型的APPLE Ⅱe及IBM PC 286等机型的普及，模拟游戏拥有了更大的运行内存以及更快的运行速度。最重要的是，通过初期在模拟真实性与游戏可玩性的探索，游戏作者的创作思路也在逐步成熟。

这一阶段的模拟游戏在题材上力求引人入胜，往往会将游戏发生的时空定位在人们耳熟能详的热点地区及热点事件；在图像方面往往将当前硬件所能发挥的性能发掘到极限，游戏中的环境景观较以往丰富了许多，因而给人以更为真实的视觉感受；在模拟真实度方面尽管还无法将所模拟对象的各种细节一一表现，但在体现这些事物的特性方面也做到了切中要害。而在同一时期，好来坞电影也推出了一大批体现英雄主义的军事题材影片，如著名的《壮志凌云》、《捍卫入侵者》、《猎杀红色十月》及《铁鹰F-16》等上映并受到观众的欢迎，这在很大程度上刺激了战斗模拟游戏的繁荣，同时也为模拟游戏在题材设计上树立了成功的榜样。

为了体现战斗飞行的高速动感及好来坞影片中采用机外视角所带来的视觉冲击，这一时期的飞行模拟游戏将早在1986年初在《全天候战斗机》中就已出现了的机外视角功能逐步发展完善，玩者在飞行或战斗之中可以随意切换到外部视角，以旁观者的角度观察飞行姿态及战斗状况。应该说，这种应游戏需要而营造的虚拟视角在很大程度上改善了模拟游戏呆板枯燥的常态，带来了空前的视觉享受。另外，由于可以切换到机外视角，使得玩者的视野大大拓展，方便了玩者观察环境状况及敌方势态，使得模拟游戏的复杂程度有所降低，更能适应游戏的需要。

通过与模拟游戏玩家进行交流总结所了解到的消费需求，加上数年来游戏制作者在编程技术水平及剧本策划方面的进步，在80年代末涌现的大量模拟游戏作品甚至在多年之后还为人们津津乐道。Microprose公司1989年推出的《F-19隐形战斗机》以美国空军最为机密的先进战斗机为蓝本，以笼罩西方世界数十年的冷战为背景，同时在游戏中设定了丰富的战斗、侦察及轰炸任务，结合先进空中武器的技巧性运用，加上逻辑上及画面中敌我双方部队单位的真实运作表现（比如，当F-19飞越北岬时，玩者可以看到追踪雷达控制着萨姆导弹随飞机行进旋转），整个游戏体现的挑战精神与真实感在当时实属难得。不过此游戏之所以受到普遍欢迎，除了好看之外还有易玩的原因，游戏中F-19的火力十分强大，导弹的命中精度就不必多说了，光是那门机炮只需对着巡洋舰扫上几炮便可令其葬身鱼腹，在面对敌机时更是不需要很高的瞄准精度就能把敌人打下来，威力和准确度太过强悍。这使得游戏玩起来热闹非凡，吸引了一大批厌倦复杂按键及没时间苦练功力的新老玩家。

同一时期由Spectrum Holobyte公司推出的《捍卫雄鹰AT》则走了另一条路。此游戏非常注

重地形的真实程度以及 F－16 空中缠斗特性的表现。在改善了第一代游戏由于硬件限制而无法体现的一些画面、地形及战机的 3D 效果之后，这部运行于 AT 286 平台上的游戏并未把精力放在营造故事背景之上，而是把 F－16 复杂的操控特性表现得淋漓尽致，让驾驶 F－16 的空战英雄们体验到火神机关炮的重要性，同时也让这些苦练机炮技巧的玩家们获得了巨大的成就感与荣誉感。

除了正规的著名军备模拟游戏之外，还有一大批开拓模拟新世界的游戏也在这一时期出现。Activion 公司的《霹雳飞狼》(Thunder Chopper, 1987)是这一时期非常不错的战斗直升机模拟游戏。驾驶这部增强型休斯 530MG“防卫者”式武装直升机，可以体验有别于固定翼飞机的飞行感受。例如，可以控制直升机悬浮旋绕、倒飞扫射、贴地突袭或是从山头背后垂直提升出现在敌人面前，真切的战术特色、良好的飞行控制及丰富的环境构图使这部游戏显得分外迷人。玩者可以根据自己的水平选择难度，同时还可以选择训练、救援、战斗、护航及海上救护等体现直升机运用特点的任务。体现一部模拟游戏功底的要点就是看它在设备操控方面是否反应了该设备的特点，《霹雳飞狼》则将直升机飞行控制方面的循环杆、主旋翼攻角及尾旋翼转速这三要素表现得十分准确。

《炮艇》(Gun Boat, 1989)是这类非主流模拟游戏的经典之作。游戏中玩者将成为一艘内河炮艇的舰长，在越南、利比亚等等有过实战应用的地区进行战斗。初次看到这部游戏，许多玩家都会感到很有意思，应为游戏中不仅根据炮艇在江河之中的作战特点设定了丰富的战场环境，使得炮艇上前后位置的机枪、主炮的切换与应用以及其小巧灵活的行驶特点都成为游戏的挑战。在这部游戏中，玩者可以在一艘小型舰艇上非常真切地体验舰长、炮手及舵手等不同角色的岗位特点，同时也有机会了解到这种有些神秘的特种战争。

直到 80 年代末，即便是最好的模拟游戏也只是采用了 EGA16 色图形模式来构画场景，出于游戏运行速度上的要求，游戏画面又无法做到如其它静态游戏类型那样的细致入微，对于诉求“真实”二字的模拟游戏来说，这不能不说是一种遗憾。然而这一时期的探索为模拟游戏在理论上的完善起了巨大作用，许多重要的制作模拟游戏固定程序开始出现并为整个行业所承袭。也正是由于硬件环境无法突破的限制，使得游戏产业不得不在内容上投入了更多的精力，因而在这一时期出现的许多模拟游戏拥有永恒的魅力。

壮志凌云
——模拟类游戏的成熟期

进入 90 年代以后，个人电脑硬件上的更新开始加速。对于以往在图形方面饱受桎梏的电脑游戏来说，图形显示标准开始采用 VGA 320×200×256 色不啻为划时代的进步，这时开始流行的 386 机型直至稍后出现的 486 机型为模拟游戏又注入了一剂兴奋剂，模拟游戏进入了新的全盛时期。

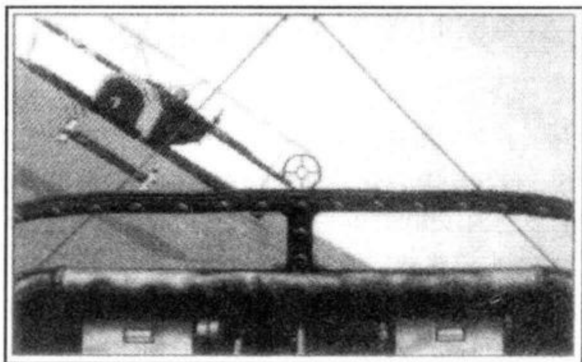


图 10.2 《红公爵》的座舱视景

Dynamix 公司推出的《红公爵》(Red Baron, 1990)是新一代模拟飞行游戏的代表之作。游戏过场中采用了真实影像扫描处理，使得游戏气氛迅速逼近第一次世界大战的时空。但这部游戏能够吸引玩家的地方则在于它对老式螺旋桨飞机作战特性的深刻挖掘。由于当时飞机机动性能极低，空战武器及辅助设备简陋，因而空战主要是在可视范围内发生，飞行员需要小心地借助高度优势获得更快的机动速度，借助云层以隐蔽自身或突袭敌人，有时还要向太阳方向逃逸使敌机难

于追踪……。最重要的，是要有敏锐的观察力及对机枪射击提前量的摸索和把握。随后几年间推出的《太平洋空战英雄》(Aces of the Pacific, 1992）和《欧洲空战英雄》(Ace Over Europe, 1993)也将当时活塞式战斗机的特点表现得淋漓尽致。除了飞行模拟特性方面的真实反应外，这一系列游戏都极为注重历史战役的重现。玩者在游戏中不仅可以驾驶各个时期著名的各国战斗机，同时还可以一步一步经历两次世界大战中各个战场的著名战役。借助游戏，玩者必然可以更加深刻地认识这些人类历史上的重要时刻。

与反映真实历史时期战争风云的模拟游戏相对应，科幻类的模拟游戏在这一时期也涌现出对日后的模拟游戏影响甚远的重要作品——Origin 公司的《银河飞将》。这部作品的出现有两个重要基础，一是《星球大战》这类太空科幻影片的出现所引起的轰动效应，激发了玩家对此类游戏的需求，也使游戏作者萌发了灵感。其二，这类科幻题材的游戏在内容及形式上仍是取材于两次世界大战的空战史料，只不过给角色赋予了新的特性而已。然而正是因为这两个特点，使得游戏焕发出亦真亦幻的无穷魅力。此游戏推出当年便荣获数项大奖，其续集直到今天仍大受欢迎。纵观此游戏的特色，最重要的一点就是改变了以往模拟游戏冷冰冰的面孔，把人性化的情感因素溶入游戏进程中，把战斗的胜负变为游戏发展方向的引力。

同样基于太空科幻题材，或者说应该更占有故事背景优势的 Lucas Arts 公司也推出了《X 翼英雄》，不过它并未在《星球大战》的剧情上作更多的挖掘，它走了另一条路，也就是把空战中团队策略作为这一系列模拟飞行游戏的要点。以往的模拟飞行游戏似乎总是一个人对抗整个世界，任务流程设计僵化。《X 翼英雄》及随后的《钛战机》却带来了注重任务要点、流程丰富多变的游戏特色。玩者在游戏中完全可以一味地与敌机缠斗，然而全部消灭敌人对于玩者这一架战斗机乃至整个战区中的所有己方单位来说也许都是不可能的，因此在多次徒劳无功地努力后，玩家将不得不开动脑筋，以注重任务要点、讲究任务分工的处理方式来完成每一阶段的任务，然后在战斗技巧提升的基础上再追求更高的战绩。由于这种新游戏理念的出现，加上后来的《钛战机》及其后续各集以反派人物为主角的新颖独特的剖视角度，使得这一系列作品在玩家的评论中成为最具可玩性的一套模拟游戏。

模拟游戏的真实度方面，这一时期拥有 Spectrum Holobyte 公司的《捍卫雄鹰 3.0》(Falcon 3.0, 1991）及 MicroProse 公司的《F－14 舰队防卫者》(F－14 Fleet Defender, 1994）两部典型的代表作品。《捍卫雄鹰 3.0》除了将 F－16 战斗机的机载武器、航电设备及作战特点以空军真实的资料为基础精心设计，体现了精确的座舱仪表显示之外，其最重要的一点则是当时独具一格的实测地形，游戏中的立体地形乃是由该公司一些称为“地图绘制员”的特别雇员实地一里一里丈量绘制而成。除了体验逼近真实的座舱，玩家还可以体验逼近真实的环境，这一点确实吸引了许多追随者。而《F－14 舰队防卫者》在体现真实性方面有自己独到的见解。它所模拟的美国海军最强大的 F－14 双座战斗机在其它模拟飞行游戏中从来没有表现后座雷达操作舱的情形，于是这部游戏做到了。尽管在笔者看来，这部游戏应该支持多人游戏模式以便两位玩家共同驾驶 F－14 并分别担当驾驶员及雷达操作员，然而它不提供这项功能。在最高模拟真实度设定下，玩者将常常不得不停下前舱的飞行控制工作，切换到后座来操控复杂的机载雷达。当然，这也是难得一遇的体验。

这一新阶段的模拟游戏除了在游戏架构上的发展之外，在游戏图像表现手法上也作了多方面的尝试与探索。初期很大一部分模拟游戏在画面上采用几何框体构图，然后充填渐层颜色。藉此可以获得满意的画面刷新速度并保证较高的清晰度，所以这种方法在很长一段时间里成为最流行的一种构图方法。如 Ocean 公司的《F－29 复仇者》(F－29 Retalator, 1991)、《捍卫雄鹰 3.0》及《X 翼英雄》。不过，由于颜色充填及几何框体结合所造成的物体棱角生硬、地面景观单调等问题也在后来为人所诟病。解决这一问题的另

一个途径就是贴图方法。以《银河飞将》为先驱的一类游戏，在事先构画好的物件框体上动态地贴上不同的材质，使得画面的细节表现力大为提高，同时还可以表现一些复杂的光影效果。然而在图像技术方面具有划时代意义的则是 Nova Logic 公司在《超级科曼奇》(Comanche: Maximum Overkill, 1993)中使用的 Voxel Space 图像平滑技术，它首次突破了模拟游戏十年来单调生硬的地面景观的局限，将地形、景物的表现力向真实推进了一大步，游戏中可以看到雪原的消退，渐蓝的湖泊，轮廓平滑、颇具土地观感的丘陵山地……。虽然限于当时 320×200 的分辨率，近距离上马赛克效应过于严重，不过这一时期的实践也为下一个发展阶段在图像方面质的飞跃打下了基础。

鹰击长空
——模拟类游戏的新时代

从 1994 年底开始，模拟游戏进入了全新的高分辨率、互动式情节的时代。首先出现的 SVGA 画质的模拟游戏大概要算 Rowan/Empire 公司合作的《黎明巡弋》(Dawn Patrol, 1994)，可惜尽管它在画面上具有开创性的发展，但在飞行任务方面则过于功利化，玩者既不需要、也无法体验飞行的全过程，整个游戏看起来颇似第一次世界大战空战的战史百科。而真正体现模拟游戏新时代的大作则是这一年底出现的数部巨作：《银河飞将Ⅲ：猛虎之心》、《傲气雄鹰》、《宙斯盾：舰队守护神》、《提康德罗加：自由卫士》等等。这些游戏不仅拥有全程高分辨率画面，同时还拥有全程语音、真实的过场影像乃至互动式情节。

与模拟游戏发展的前几个阶段注重解决时代问题的发展模式类似，这一阶段借助图像技术的高度完善及任务模式的丰富探索，在模拟游戏的发展方向上呈现了多极化的趋势。

首先是在图像上，3D 贴图技术及光影技术获得大范围的推广和应用，框体颜色渐层技术也有提高及发展。前者由于数据处理量极为庞大，因而随其解析度及真实度的提高，游戏对硬件的要求也呈加速提升的趋势。如果打开全部天空、地面贴图效果，一般需要高速奔腾处理器才能胜任，而在解决 CPU 处理能力之后，图形显示卡的处理能力又成为系统性能的瓶颈。在初期，采用复杂贴图技术的模拟游戏往往为适应玩家的硬件现状而设置了各种贴图效果开关，在硬件性能不足的情况下可以切换到部分或全部框体颜色渐层模式，如《傲气雄鹰》、《壮志凌云：无限火力》等等。有鉴于此，某些游戏则干脆直接采用提高型框体颜色渐层模式，这不仅可以获得更广泛的硬件适应范围，同时也可以在游戏中挖掘处理模拟真实度细节的能力，这种概念使得《坦克指挥官》、《空战骑士Ⅱ》(及《苏－27 侧卫》等游戏在模拟真实性方面投入了更多的精力，相对于一些华而不实的模拟游戏来说，这种注重反映模拟特性的流派自然获得了更多的赞誉。

真实的环境景观一直为众多模拟游戏玩家所期盼。如何改善马赛克效应、如何以更好的贴图来营造真实环境、如何在处理能力有限的硬件平台上尽可能多地体现环境的复杂性……所有这些问题，通过数年来各软件公司的作品可以看到明析的发展进程。最初曾让《电脑游戏世界》(Computing Gaming World) 惊呼为“将对现有模拟飞行界进行重大革命”的《无限飞行》(Flight Unlimited, 1995) 就采用了实拍航空照片来构筑地面景观，这虽然给游戏设计阶段增加了工作量，但却巧妙地回避了实时处理所要求的系统能力，在普通机型上亦可获得流畅的执行效果及完美的视觉效果。不过就目前来看，由于 PC 处理能力的限制，要想在模拟游戏的世界中看到完全模拟真实环境的植被效果还须假以时日。在此之前玩家仍然只能看到设计更精良的贴图地表，到目前为止，Nova Logic 公司的《F－22 闪电Ⅱ》在这方面的表现是最好的。

然而真实的模拟应该有个限度。著名的《捍卫雄鹰》系列游戏的制作者曾经笑谈道，如果他们的 F－16 模拟得再真实一些，那他们在安全检查方面一定会有更多的麻烦。而以反映美军高度机密的宙斯盾系统的海战游戏《宙斯盾：舰队守护神》也特别受到美国军方的关注，以至最后还

必须通过销密确认。这些事例一方面说明模拟游戏的真实性是设计者和许多玩者所追求的目标，另一方面这也确实引发了许多问题。其实对玩者而言，游戏操作的复杂性(或者可以说是真实性)一旦超过某个尺度，游戏就会变成一副拒人于千里之外的面孔，试想一个无法让人接近的游戏必然无法让人了解和喜爱。所以，大多数的模拟游戏出于其游戏的特点，对其模拟的事物往往根据游戏的设计概念作出适当的虚构及修改，如更自动化的雷达锁定、威力更大的武器系统等等。

结合了适度真实的模拟特性，加上高超的画面技术，如果再能设定一些吸引人的任务及剧情，那么玩家就能看到真正受欢迎的模拟游戏。前面提到的“银河飞将”系列的最新续作《银河飞将Ⅳ：自由的代价》除了拥有空前的游戏软件技术外，在内容上还力图折射现实社会的战争、失业、权力、信念等问题，把模拟游戏的技术内容放到情节的大背景中，使之成为游戏情节发展的关键而不是目的。这一概念造就了整个这一系列游戏的空前成功。所以，在大量的以军事装备为题材的模拟游戏中，紧扣真实的历史世界并藉此让玩者拥有更多的真实感和投入感，这是模拟游戏区别于其它以幻想为基础的游戏的一个显著特点。

在模拟游戏所涉猎的题材上，就整个模拟游戏的发展历程来看，模拟飞行占据着主要的地位，这其中的原因是其单人驾驶的特点比较容易在单人模拟游戏中实现。其它题材限于以往硬件的性能及概念的不完善，直到这些年来才有比较长足的进步。如反映第二次世界大战著名海战的《特遣舰队 1942》(Task Force 1942, 1992)及《大海战》(Great Navy Battles)系列，将战舰的队形、火炮的运用表现得十分贴切，其间更注重战略战术的作用。而《宙斯盾：舰队守护神》及《提康德罗加：自由卫士》则着力反映现代化海战的海空交叉对抗，对于那些希望了解当今世界海军作战秘密的玩家有极大的吸引力。与此类似，如反映作为陆战之王的坦克其群体配合作战特点的《钢铁雄师》，强调最现代化的 M1A2 坦克操作特性的《iM1A2 艾布兰姆斯》；反映潜艇“沉默的贡献”这种神秘水下武装的《猎杀潜航》及《688i 深海猎鲨》等这些在以往并不很受关注的类型，一个显著的特点就是多人驾驶及协作，由于设计者概念上的拓展，使得玩家可以在各个岗位上更有效地切换，同时让电脑在其它岗位协助工作，这就解决了以往的大难题。不过，由于这些模拟对象的任何一个岗位都有十分艰深的内容，要想掌握这样一些游戏也不是简单的事，复杂性是限制这些“另类”模拟游戏繁荣发展的重要障碍。



图 10.3 《iM1M2 艾布兰姆斯》的游戏画面

细看这两年来大受欢迎的模拟游戏，它们已经有意识地揉和了可玩性及模拟真实度等至关重要的因素，针对最热门的模拟对象推出作品，因而使得模拟游戏越来越紧扣现实世界，给玩家以更多的体验“神秘”事物的机会。这种难得的体验来自于有限的客观世界，却使玩家拥有了无限的思维空间。

模拟类游戏编年史

☆1979☆

《模拟飞行 Ⅱ》(Flight Simulator Ⅱ)

最早的模拟游戏名作。强调真实飞行所必需的各种控制特性、导航系统及其它各种机载设备的使用，树立了个人电脑上模拟游戏在拟真度方面的典范，也是至今为止仍然不断推出新作的最经典的模拟游戏。

☆1985☆

《极地之狐》(Arcitic Fox)

科学幻想类型的坦克模拟游戏。结合精心设定的剧情背景提供了贴切的环境及装备特性，这是早期模拟游戏中极具可玩性并拥有当时顶尖图像效果的典型作品。

《死亡潜航》(Silent Service)

开创潜艇战斗模拟游戏先河的作品，在当年荣获数项游戏大奖。它将第二次世界大战中潜艇作战的精髓体现得淋漓尽致，在音效方面也是最早支持魔奇音效卡的模拟游戏之一。

☆1987☆

《捍卫雄鹰》(Falcon)

对于战斗模拟飞行游戏影响深远的经典系列的开端。它在地形与战机的武器、飞行特性等方面投入了大量的精力。

《霹雳飞狼》(Thunder Chopper)

早期战斗直升机模拟游戏的经典之作。它细致地模拟了武装直升机的飞行操控及任务执行特点。

☆1988☆

《炮艇》(Gun Boat)

一个富有创意的另类模拟游戏。将内河作战中广泛采用却鲜为人知的炮艇的多人岗位有机地结合在一起，让电脑辅助玩者担负一些岗位的操控，这为模拟游戏突破单人操作模式提供了良好的开端。

《喷射战斗机》(Jet Fighter)

首度将个人电脑上机外多视角镜头进行成功运用的例子。这种外部视角的运用使得模拟游戏的可观赏性及其感染力大幅度提高。

《F－19 隐形战斗机》(F－19 Stealth Fighter)

将 PC 模拟游戏的显示提升到 VGA 256 色并充分发挥其效果的第一个成功范例。这个游戏在战斗任务及战场模拟方面做了相当程度的雕琢，结合当时极为神秘且广受关注的美军最机密的隐形战斗机的战斗特性，因而成为当时最受欢迎的战斗模拟游戏。

☆1989☆

《装甲雄师》(M1 Tank Platoon)

团队作战的第一个成功战例。玩者可以指挥一支坦克排组织有效的战略战术行动，除了由电脑辅助指挥各辆坦克之外，玩者也可以自由地在各辆坦克中切换指挥位置。此游戏将战场地形对坦克作战的影响做了相当程度的挖掘。

☆1990☆

《红公爵》(Red Baron)

把第一次世界大战中飞行缠斗技艺的重要性表露无遗的一部作品。它是首部结合了极为准确的历史事件并能让玩者参与其中的模拟飞行游戏，同时还首度允许玩者对座机进行选择、涂装，如此设计为玩者带来了前所未有的投入感，它也成为日后 Dynamix 公司《大战名机》系列的开山之作。

《银河飞将》(Wing Commander)

一部对模拟游戏乃至整个游戏世界影响深远的作品。它将当时 PC 硬件的性能发挥到了极限，首次成功运用了 VGA256 色 3D 贴图技术，充分发挥了电脑音响设备的效能，同时以开创性的设计将互动式剧情与游戏进程紧密地结合在一起，使玩者被情节所牵引，为情节而战斗。战斗任务的进程是多线式发生，随特定任务的成败会使情节向不同的方向发展。这是模拟游戏“作战思想”的一次变革，而《银河飞将》本身也在日后成为一个传奇。

☆1991☆

《捍卫雄鹰 3.0》(Falcon 3.0)

结合这一系列游戏的精确环境及战机模拟的传统，这一版本提供了细致的 VGA 256 色画面，同时也是最早将联机对战的特性放到重要位置的模拟游戏。这一举措不仅使这个游戏在日后数年间长盛不衰，同时也深刻影响了日后模拟游戏的战斗方式。

《无敌飞狼 2000》(Gun Ship 2000)

战斗直升机模拟游戏在 VGA 256 色时代最令人称道的作品之一。

☆1992☆

《大海战》(Great Naval Battles)

舰队级的海战模拟游戏的首部成名之作。它不仅提供了战舰上各部门的指挥控制，同时还相当注重战略层次上的运作。在它后来的续作中，战略方面的比重逐步加大，最终偏向战略游戏的领域。

《特技岛》(Stunt Island)

一个构思巧妙的游戏，玩者可以自己设计特技飞行的动作和路线，然后随时播放出来。感觉上就象飞行影片的导演。这是模拟游戏世界中风格独特的一部作品。

《X 翼英雄》(X－Wing)

以最著名的《星球大战》剧本制作的模拟飞行游戏，在战役设定和战场策略方面有相当独到的地方。一方面这个游戏及其日后的系列作品从情节上不断完善和补充众所周知的“星球大战”故事的缺失之处；另一方面，这一系列游戏还相当注重任务完成的重点，使得战斗中玩者必须时刻注意并分析敌人的势态，将战斗力集中到最重要的方向。

☆1993☆

《超级科曼奇》(Comanche：Maximum Overkill)

这是 PC 游戏史上划时代的一部作品。它的突破之处就在于其地形平滑技术(Voxel Space)，藉此可以在 PC 上营造出柔化地形轮廓，使得模拟类游戏从视觉上给人以空前的真实感。这个游戏的出现代表着模拟游戏新时代的开始。

《银河私掠者》(Privateer)

这个与《银河飞将》颇有渊源的太空飞行冒险游戏最令人感兴趣的地方就是它那极为灵活的游戏进程。玩者在游戏中除了需要挖掘隐藏的故事主线之外，平时可以自由选择各种任务，藉此获得收入来提升座机的性能。这个游戏混合了重要的角色扮演因素及冒险游戏因素，可玩性较高。

☆1994☆

《宙斯盾：舰队守护神》(Aegis：Guardian of the Fleet)

反映现代化战舰群的作战特点的佳作，特别受到美国军方销密调查的一部游戏。使用了先进的 SVGA 画面并结合了真实的动态影像，反映了许多美军先进海军装备的战斗特性，同时附有详细的美苏海空装备图文资料数据。这不仅是一部难得的现代化海战游戏，也是一部珍贵的海军武备百科全书。

《黎明巡弋》(Dawn Patrol)

第一部 SVGA 高分辨率模式的模式飞行游戏，可谓是开创了这一新时代的前锋。游戏过于注重缠斗而忽略了许多模拟游戏的必要特性如战役模式、飞行起降过程等等。

《F－14 舰队防卫者》(F－14 Fleet Defender)

这是一部相当真实的模拟飞行游戏，它也是目前为止唯一的一部能够模拟出 F－14 雄猫式战斗机后座雷达操作舱的游戏。它拥有 VGA 256 色模式下极为出色的画面效果，同时在战斗设定上也结合了现代化海空导弹攻击与防御以及传统的机炮对决。

《钛战机》(Tie Fighter)

《星球大战》系列模拟游戏中最受欢迎的的一部作品，除了因为其反派角色的设定让人大感新奇之外，它在战术设定上也将任务重点的影响放在极为重要的位置。其后的 CD 典藏版还将原来的 VGA 画面提升到 SVGA 模式，同时开始支持多人连机游戏。

《傲气雄鹰》(US Navy Fighters)

这一游戏结合了当时各种受到好评的模拟游戏特性，拥有最高可达 1024×768 的画面解析度，数种机型可供玩者驾驶，任务类型相当丰富。这部游戏也首次尝试放弃座舱视图，以实用性的 PIP 显示窗给出必要的仪表资料。不过在模拟飞行的真实感受方面就受到一定影响。同时此游戏模拟了数种战斗机，因此实际上并未将这些机型各自的特色鲜明地反映出来。

《银河飞将Ⅲ：虎之心》(Wing Commander Ⅲ：The Heart of Tiger)

这是互动式电影与模拟游戏结合得最完美的一部作品，开创了真实演员全程参与游戏过场演出的先河。玩者除了可以担任剧中主角参加各种战斗，并如前作一样可以体验多线式发展、多重结局的游戏进程之外，这一集游戏还使剧情的演绎可由玩者控制，真正实现了剧情互动。这也是游戏史上首部 4CD 的大容量作品之一。

☆1995☆

《大西洋潜战英雄增强版》(Command：Ace of the Deep)

这部作品除了将第二次世界大战中潜艇作战的历史任务详细反映出来之外，最引人注目的地方就在

于它首次提供了语音指令控制方式，为模拟游戏的控制方式的发展指引了一条新的途径。

《无限飞行》(Flight Unlimited)

游戏史上最为真实的地形就反映在这部模拟飞行游戏中。它的地面景观及海拔高度均为实地测绘而成，飞行时的视觉感受相当不错。而且这是一部平民飞行游戏，没有战斗的困扰，玩者可以专注于轻松的飞行感受。

☆1996☆

《壮志凌云：无限火力》(Top Gun：Fire At Will)

这是结合著名空战电影并在游戏中忠实反映影片战例的成功作品。游戏中带有大量经典的影片镜头，同时还带有相当多的拓展情节，游戏将海军航空兵的作战特点反映得相当深入，而对于现代化航空设备、导弹的使用和必不可少的机炮战术等都有相当程度的体现。这是一个能让飞行迷深深投入的作品。

《F－22雷霆战机Ⅱ》(F－22 Lightening Ⅱ)

这是Nova Logic再次创立模拟游戏画面标准的作品，借助最新的Voxel Space 2技术，这部游戏带来了极尽细致的地表形态。

《战鹰》(War Birds)

纯为网络游戏而生的这部作品也算是一个新游戏时代的里程碑。游戏在画面上虽然没有目前最好的游戏那么绚丽，但它提供了通过互联网多人参与对抗的游戏方式。

☆1997☆

《飞行军团》(Flying Corps)

目前最好的第一次世界大战空战模拟游戏。除了真实的历史战役与人物之外，游戏还力求模拟出这些历史上著名空战英雄的作战风格，让玩者在游戏中能够更加投入并获得更多的成就感。游戏的地形也拥有空前的广阔范围及真实程度，画面极为精美，飞机的操控与音效令人惊绝。

《帝国生死斗》(X－Wing VS Tie Fighter)

首部支持16K色的模拟飞行游戏，画面效果惊人。除了单人游戏一贯的成功之处外，在互联网游戏方面也有许多令人称道的地方，如团队对抗、协同任务攻关等。游戏公司还提供了免费的网络游戏服务。

模拟类游戏经典作品

模拟游戏的主流是飞行模拟游戏，这是因为多数飞机都是单座战斗机（即由1名飞行员进行驾驶），对它们的操控特性和任务流程进行设计，在PC机的单机环境下相对而言比较容易实现。因此，各大公司纷纷推出自己的主力产品争夺这一市场。这些飞行模拟游戏往往以实际中的不同战机为原型，结合设计公司对飞行模拟游戏的不同理解，使这类游戏呈现出不同的风格。其中的代表作有《傲气雄鹰》、《先进战术战斗机》、《超级欧洲先进战术战斗机》、《喷射战斗机Ⅲ》等等。而《银河飞将》系列则是以科幻故事为背景，创作出以太空作战为主的太空飞行模拟游戏。它以实际生活中的战斗机特性为原型，融合部分虚幻的太空战机性能，使游戏散发出亦真亦幻的魅力，成为飞行模拟游戏的另一种主流。《微软飞行模拟》系列则是以民航机为主要的模拟对象，游戏的重点也放在了表现不同型号民航机的飞行特性和对地面景观的营造上。此外，还有着重表现直升机飞行特性和战术特点的《AH－64D长弓阿帕奇》、表现地形起伏对坦克作战影响以及对坦克本身特性做出精确模拟的《M1A2战车》、对潜艇作战的精髓做出绝妙诠释的《猎杀潜航》以及同样是以科幻故事为背景的机器人模拟游戏《机甲神兵》。这些种类的模拟游戏虽然在市场上并非主流，但它们各自以不同于飞行模拟游戏的游戏乐趣在模拟游戏中占据了重要的地位，成为不可或缺的组成部分。

《傲气雄鹰》(U. S. Navy Fighter)

《傲气雄鹰》系列是EA公司推出的以美国海军所使用战斗机及其所执行的任务为蓝本所设计的游戏，在制作上保持着严谨的风格和较高的水准，受到了广泛的好评。

游戏中提供了多种解析度以适应不同的机器配置。在1024×768的模式下，游戏的现场感十足，就如同在驾驶一架真正的战斗机。如果把背景贴图的开关全部打开的话，更可以享受到真正的虚拟实境。例如地面贴图就明显地表现出了各种景物的不同。游戏中飞机的座舱设计按照实际飞机的布置适当简化而成，使游戏的操作界面更加贴近普通玩家。飞机的座舱正前方是平视显示器，不必经常低头查看仪表，而能够更加专注于战场上的情况。平视显示器包括4种显示模式，分别是正常飞行模式、攻击模式、连续计算弹着点模式(CCIP)以及导航模式，进入相应的环境下，平视显示器会自动显示对应的模式。除了平视显示器以外，游戏中还提供了相当多的其它仪表，在不需要的时候可以将它们关闭，这样做不仅可以节省屏幕的空间，还可以加快游戏中的速度。

游戏分为战役以及战术模式。在战术模式下，玩家可以选择50个单独任务(Single Mission)，在这些任务中允许玩家驾驶先进战机去痛宰落后的战机，不过在战役模式中，就只好根据历史情况真刀真枪战一场了。如果想跳过冗长的飞行准备过程，也可以选择快速任务(Quick Mission)，这个选项允许玩者对抗最多15架的敌机以及1个地面目标（包括装甲集群、舰队……）；如果玩腻了，玩家还可以选择目标以及航线，自己制作任务(Pro Mission)。在战役模式下，玩家将奔赴遥远的黑海地区作战。

游戏中所提供的战斗机包括A－7海盗式攻击机、F－14雄猫战斗机、F/A－18大黄蜂、Su－33等等，挂载的武器包括各型导弹、炸弹以及机炮等等。在各种情况下，游戏中对各种武器的适用范围作了相当真实的模拟。例如，在接近导弹的最大射程时导弹的命中率会明显下降，这在游戏中就有相当的体现。

作为一款出色的飞行模拟游戏，游戏中对于空战最常见的双机作战也有相当杰出的表现，玩家只有与自己的僚机密切配合才能顺利过关。玩家作为长机可以用两种方式控制僚机的行动，一是脱离模式(Loose)，在这种模式下僚机会自动脱离编队攻击来犯的敌机和导弹；另外一种是中性模式(Medium)，僚机只有在玩家下达命令时才会脱离编队，但是会自动躲避敌导弹的攻击。当然，

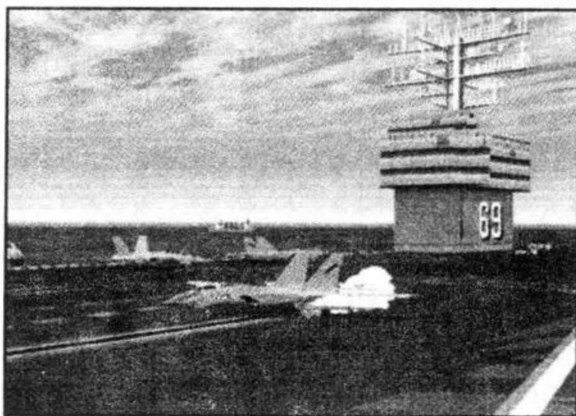


图10.4 飞行模拟的典范之作——《傲气雄鹰》

游戏对于飞机本身飞行特性的模拟更加出色，玩家甚至可以尝试著名的“普加契夫眼镜蛇机动”。

《傲气雄鹰》推出后，广受欢迎。EA公司于是与世界最大的军事资料供应商Jane's公司合作再次推出了《傲气雄鹰97》。它的操作方法、游戏界面以及游戏引擎与《傲气雄鹰》都没有什么不同，不过整个游戏的作业平台则变成了Windows95，并新增了一些新机种、增加了新的任务与战场，当然也免不了新增一些Jane's公司提供的武器资料、以及强大的连线功能。

《傲气雄鹰97》中新增的军备武器资料除了标准的文字与图片资料之外，还有一部分提供了关于该种武器的设计与历史资料。同时游戏中也增加了一些新设计，例如：最佳贴图选项以及真实目标选项。后者在开启时，无法检视任何与目标物相关的视野，而在目标进入玩家视觉范围之前也不能开启目标视窗等等，可以让游戏玩起来更具真实感。

总之，《傲气雄鹰》系列以其出色的画面、情节以及对各种细节一丝不苟的表现，成为飞行模拟系列的典范之作。

先进战术战斗机(Advanced Tactical Fighter)

著名的EA公司和军事出版界的龙头Jane's公司合作，推出“Jane's战斗模拟系列”。这一系列的第一炮就是《先进战术战斗机》。游戏中的战机种类相当多，囊括美制、俄制、法制、甚至还有中国的战机，让天空中非常热闹。

先进战术战斗机是美国空军早在里根时代就提出的新世代战机构想，以取代日渐老旧的F-15。因为当年全球还处于东西方冷战期间，美国认为一旦北约和华约开战，中欧地区一定守不住，因此美军的飞机势必要从荷比卢三国或是英国的机场起飞作战。所以先进战术战斗机首要的需求就是航程要长，还有不需要开加力就可以做超音速飞行。后来随着航空科技的进步，又加上了隐形的需求。

这项计划最后的结果就是F-22的诞生。不过《先进战术战斗机》这套游戏除了F-22之外，玩者还可以操纵动用隐形技术的B-2轰炸机、F-117战斗机，加上X-29、X-31、X-32这3种实验机，以及法国最新的疾风Rafale战斗机，总计7种飞机。游戏中将这7种飞机的特色：像F-117降落速度高、X-31的灵活相对于B-2的笨拙、X-32的短场起降功能……，都相当完美地表现了出来。

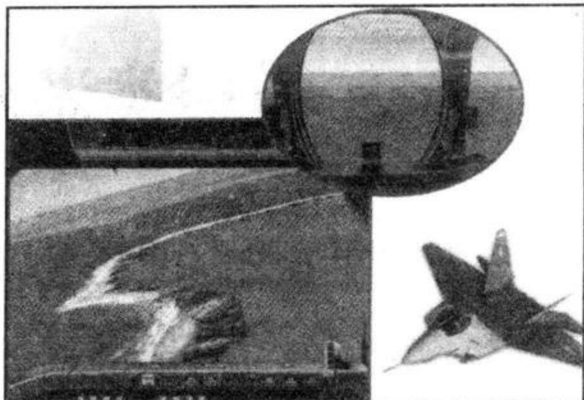


图10.5 《先进技术战斗机》

游戏中不仅本身自带数量极多的任务，还有详细的自创任务模式，使游戏的耐玩度成倍地提高。玩者在游戏中可以选择自由飞行、单一任务或是战役模式。战役部分有1998年的埃及和2002年的俄属东北亚地区。在任务中，玩者可以选择出击的座机以及自由挂载武器。此外，本游戏还支援连线功能，最多可以8个人一起玩。

《先进战术战斗机》中由Jane's公司所做的武器介绍也是游戏的主要精华之一。游戏中以类似多媒体电子图书的方式，对这7种飞机的开发历史、性能特色、机身结构、发动机、航空电气设备都做了精彩的图文介绍，并且提供画质不错的影片，不需要解压卡也可以做全屏播放。但是影片的语音没有字幕，对于英文较差的读者而言是吃力一点。

游戏的操作界面是沿用《傲气雄鹰》的那一套系统，玩起来感觉上并没有做多少改变，对于《傲气雄鹰》的玩者来说可以很快上手。

这个游戏的引擎并非完美。它虽然具有一定的水准，但并不是非常真实（玩家可以找个机场起飞或降落看看就知道）。战斗机的外形绘制得中规中矩，不过与实际的原型机相比，还是有一定的差距。此外，游戏中的座舱画面中也仅仅有平视显示器，并且贴图水准也很一般。游戏中只在重点区域加上材质，使得整个画面的效果不尽如人意，缺乏动态的感觉。此外，《先进战术战斗机》的机外视角很少，而且飞机的3D造型在空中还有点扭曲。不过游戏中的整体声光效果仍然比较出色，与《傲气雄鹰》相比并没有太大的差异。

《先进战术战斗机》这部游戏另外的缺陷就是操作太过复杂，各项操作指令介绍居然占了5页说明书。而且游戏并没有另外做一张键盘对照卡，而是附在说明书中，要熟悉飞机的各项操作可要花点时间。

总之，《先进战术战斗机》在游戏方面并没有超越《傲气雄鹰》多少，只是内容比《傲气雄鹰》热闹些。Jane's

公司似乎只是提供介绍，对游戏的拟真度涉入不多。不过《先进战术战斗机》中的多媒体介绍部分确实相当精彩，为这个游戏增添了许多收藏价值。

超级欧洲先进战术战斗机(Super EF2000)

DID公司(全称为Digital Image Design)在推出《欧洲先进战术战斗机》(EF2000)之后，可以说是一举登上了世界模拟飞行游戏制造商第一名的宝座。与此同时，DID公司也继续保持与世界各国相关军事单位的良好关系(DID公司曾为北约空军发展激光标定程序器、还为韩国空军发展军用飞行模拟器)使得接下来的DID公司所要推出的任何产品均具有相当高的真实度。

不过，DID公司还是与其他公司一样，一方面是顺应

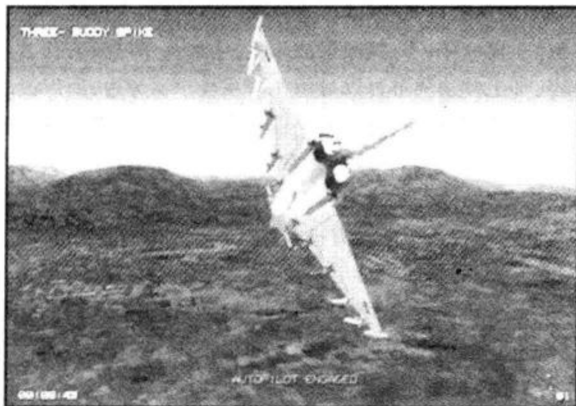


图10.6 《超级欧洲先进技术战斗机》是入门高级模拟飞行技术的好帮手

Windows95的潮流，另一方面则是修正自己游戏中所有的缺陷，推出了《超级欧洲先进战术战斗机》这个新瓶装旧酒的模拟飞行游戏，想要在推出新产品之前保持较高的曝光率。当然，商业上的因素也是其中之一吧！

基本上，可以作这样的结论：除了即将要在下面所提到的各点之外，《超级欧洲先进战术战斗机》只是原游戏的Windows95版，大致上与原游戏完全相同的一个模拟飞行游戏。另外也需要提出的是，DID公司在最近还推出DOS版本的《欧洲先进战术战斗机：战术行动资料片》(EF2000：TACTCOM)，其与《超级欧洲先进战术战斗机》的共同点颇值得玩味。

就普遍的观点来看，《超级欧洲先进战术战斗机》比较有意义的是它的在线即时检索系统。在现今的模拟飞行游戏中，提供类似的功能似乎已经是大势所趋，除了以前模拟飞行迷所熟悉的厚重的游戏操作手册之外，如果没有线上指令表或者是在线手册，好像就少了些什么。但是就《超级欧洲先进战术战斗机》这个游戏的在线手册而言，似乎在内容、互动性与内涵上均有所欠缺。但是值得庆幸的是，《超级欧洲先进战术战斗机》中所附的手册仍然与《欧洲先进战术战斗机》的一样详尽，几乎没有改变。

《超级欧洲先进战术战斗机》中比较有特色的是，游戏已经可以选择难易度、会战产生器的AI提高、战役界面增加了新功能、玩者现在已经可以变更僚机的武器挂载等等。有趣的是，这些功能有些部分与《欧洲先进战术战斗机：战术行动资料片》是相同的，但是由于《超级欧洲先进战术战斗机》是以1.00版开始，因此《超级欧洲先进战术战斗机》换算到DOS版本的话无法得知它是几版(安装《欧洲先进战术战斗机：战术行动资料片》之后，《欧洲先进战术战斗机》的主程序会被更新为2.40版)。

但是……好玩的地方又来了。安装《欧洲先进战术战斗机：战术行动资料片》之后，游戏增加了以调制解调器的方式进行连线，但是在《超级欧洲先进战术战斗机》中却又没有！基本上除了单位的局域网之外，很少有玩者会有功夫能凑齐八台电脑、花上不知道多久的时间来架个IPX网络吧？要嘛就两个好友找个假日，搬两台电脑直接连线（不用花电话费……），或者是直接用调制解调器就两边杀上了。不过，《超级欧洲先进战术战斗机》是不支持调制解调器连线的。

另外，随着改版而来的当然就是增加了DirectX(3.0版)直接控制荧幕与音效输出；如果玩者已经架设好IPX线路的话，那游戏内的网络连线就变得很容易。基本上游戏进行方式相同、界面小有修改、硬件需求类似、机种一样、手册一样、地形成像一样、战术假设一样……

当然，《超级欧洲先进战术战斗机》是目前最好的模拟飞行游戏之一，笔者无意诋毁该游戏在模拟飞行游戏中的地位。但是对已经拥有《欧洲先进战术战斗机》的消费者来说，似乎《欧洲先进战术战斗机：战术行动资料片》才是最佳的选择。而如果玩家从来没有玩过模拟飞行游戏、电脑里面又只有Windows95、没有在DOS环境下操作的经验，《超级欧洲先进战术战斗机》是入门高档模拟飞行技术最好的帮手。

喷射战斗机Ⅲ(Jet Figher Ⅲ)

说起《喷射战斗机》这一个游戏，可以称得上是飞行模拟游戏的元老了。早在1989年，《喷射战斗机》就以远超当时同一时期的飞行模拟游戏的技术与创意在喜爱模拟游戏的玩家心中建立起巍然屹立的地位，成为模拟界的巨头。犹记得当初在单色荧幕16位AT机种上苦练航舰降落技巧的滋味，以及第一次着舰成功的喜悦与成就

感，加上出色的人工智慧与刺激的空中战斗，依然使不少玩者沉浸在无法磨灭的悸动中。今天，《喷射战斗机》系列的最新作品——《喷射战斗机Ⅲ》，以全然不同的新面貌，唤醒元老级玩家沉睡已久的激情。

在游戏进行中主要的场景是一艘叫“和平捍卫者”的航空母舰，上面搭载了最新型的 F－22N 雷霆二式和 F/A－18 大黄蜂攻击机（也是玩家在游戏中仅有的两种选择）。在任务与任务之间，玩家可以在这艘舰上自由的走动，不过可到达的只有 3 层甲板，包括战情中心、控制中心、私人舱房、舰上图书馆、以及战机甲板。可以去的地方不是很多，而其中又有不少地方大可不去，所以在舰上走动时有时候会觉得很浪费时间。所幸在画面的最上方有一个控制面板，可以直接进入想去的房间，算是一项很方便的设计。在战情中心里，玩家可以接受任务简报；在控制中心可以调整各项设定；而形势的发展可以在舱房中的电子邮件中得知；舰上的图书馆中有最新的报纸和资料库。这个资料库可以说是这套游戏最精彩的地方了，它提供了游戏中每架飞机的资料和大量的彩色照片，其资料之详尽、画面之精美，就连号称 Jane's 年鉴作品的《傲气雄鹰》系列都相形见绌，如果有空不妨常到这里逛逛，相信对于许多新进的玩者有不少帮助；而战机甲板上除了可以选用座机和武装外，还提供了一套绘图系统，在这里玩家可以选择自己喜欢的尾翼标志或是自己创作出适合自己的图案；网络上也有许多精美的图案供玩者下载。

从《喷射战斗机Ⅰ》开始，游戏背景是联合国的反毒部队，对抗全球性的贩毒集团。这一设计具有相当广泛的意义，毒品正是当今社会最大的罪恶源泉，这使玩者在参与的同时心中亦充满了正义感。尤其这些毒枭用的又都是 SU－27 和 MIG－29 这种高档货，加上防空武器又常常在半路上出现，一不小心也会机毁人亡，一切都是真刀真枪，丝毫不会因非战争背景而降低游戏的乐趣。

至于游戏中提供玩者使用的两种机型 F－22 和 F/A－18，大体上所有性能都模拟出来了，象是 F－22N 的强大推力和低速高攻角的可操控性，以及 F/A－18 的高机动性都点到重点，由于这两种机型都是舰载机，所以航舰的起降技术是很重要的一环，特别是对关键技术的要求一向是《喷射战斗机》系列的传统，在《喷射战斗机Ⅰ》时还必须通过一连串的课程和 4 次航舰的起降才能进入正式的任务，相较起来《喷射战斗机Ⅲ》还算限制较少的呢！不过在经过改良后的 3D 效果下想要平稳地在航空母舰上降落也不是一件容易的事，更何况飞行甲板又随着波浪高低起伏呢！所以有心投入海军飞行员行列的玩家们可要多花点时间来练习航舰降落的技巧了，不然好不容易在敌人炮火连天的密集火网下死里逃生，却一头栽在自家门口的滋味可不是咒骂两句就可以发泄的了。

然而一个以舰载机为主干的游戏居然没有 F－14 出现，实在是让人不满。也因此，著名的 AIM－54 不死鸟导弹就成了用来摆在舰上的装饰品，连出现在空战的机会都没有。而游戏中导弹的命中率之低到了难以置信的地步，就连在适当的位置距离之下，响尾蛇导弹的命中率还是低于五成。不过这还不是最要命的，导弹的命中率本来就是非常低，然而在《喷射战斗机》系列里，想用机炮打中任何移动的物体，自《喷射战斗机Ⅰ》以来就一向是天方夜谭，加上这个游戏最让笔者不满的——对硬件要求非常之高！笔者用 P166、32MB RAM 将解析度调到 640×480 后，跳格的现象还是很严重，座舱在跳、敌机也在跳、连机炮准心也跳个不停。

飞行中的画面主要是采用集中的平视显示器，也可以个别观看一幅显示屏，这种模式跟《欧洲先进战术战斗机》一模一样，不过《喷射战斗机》中的显示屏没有什么内容，加上雷达屏幕可以显示在平视显示器旁边，所以改变视野的机会不多。地表的贴图做得很不错，地形做得也相当复杂。在有些任务中，常常需要高速在低空飞越河谷以攻击任务目标，不过因为上面所提到的跳格问题，想要享受高精细度的贴图没有极其高档的配置根本就不可能。飞机表面的贴图做得更是精细，副翼的上下转动、尾翼开关、武器舱的开关，在机外视野下都可以清楚地看到。最夸张的是，还可以看到座舱仪表和平视显示器，甚至可以看到飞行员如同真人一般在摇头晃脑。

整体来说，《喷射战斗机Ⅲ》还是一个不错的游戏，适合想要进入高拟真度飞行模拟游戏而又嫌《欧洲先进战术战斗机》和《重返巴格达》太难的新玩家们，但对于长久征战于世界各地苍穹之下的老鸟们可能会对它有点失望。

银河飞将系列 (Wing Commander)

传奇开始

25 年前……

泰兰联邦（Terran Confederation）的探测与殖民船队首次进入维加星区(Vega Sector)。

星历 2629.105，测控船拉森号(Lason)与不明星籍的太空船遭遇。拉森号船长 Jedora Andropolos 依照“异星智能生物交流委员会”所制订的接触步骤，向异星飞船发出标准波段非语言性问候讯息。

Andropolos 船长在试图与异星飞船进行交流的过程中下令拉森号保持无敌意的静止状态，对峙持续了 20 分

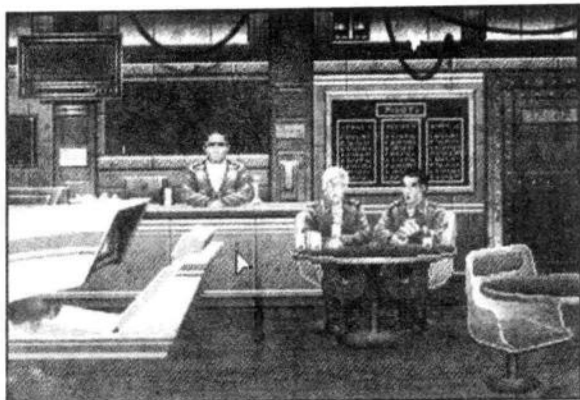


图 10.7　一部史诗般的游戏由此延续——《银河飞将 1》

钟。随即，异星飞船打开了它的全部火力，瞬息间摧毁了拉森号及其全部船员。

20 年前……

星历 2634.18，泰兰联邦向基拉西帝国（Empire of Kilrah）正式宣战，起因是帝国对联邦无数次恶意的、海盗式的攻击。

星历 2634.228，联邦密码专家 Ches M. Penney 破译了帝国密码电讯的部分内容。破译的片段信息显示着，帝国即将对联邦进行一次惩戒性的攻击，地点选在 McAuliffe 星球的联邦殖民点及其轨道上的 Alexandria 太空站。联邦最高指挥部立即调集比预计敌方舰队多出一倍的兵力，先期抵达 McAuliffe 伏击入侵者。

星历 2634.235，基拉西舰队抵达 McAuliffe，实际兵力 4 倍于预期数量。破译的片段密电的不完整造成对基拉西力量的低估。就这样，联邦与帝国间的 McAuliffe 突袭战拉开了帷幕。

历时数日的浴血奋战中，泰兰舰队全军覆没，剩下的基拉西舰队仍有足以发动攻击的力量。但经此一役，基拉西帝国亦慑于泰兰联邦的勇猛抗击，于是调回了全部残余部队进行休整。基拉西帝国在与泰兰联邦的第一场血战中失去了其以往锐不可挡的气势。

15 年前……

星历 2639.033，基拉西占领军登陆人类居住的 Enyo 星球，将其中的 25 万人质居于轨道炮舰的火力之下，藉此诱使泰兰联邦进行报复性攻击。Enyo 战役就此开始，因为联邦方面有大批人质握于敌手而使其战略决断变得极为艰难。

Enyo 战役的第一阶段，联邦针对基拉西在 Enyo 的舰队调派了第一波攻击力量。这支部队全部配备猛禽式重型战斗机，不携带任何导弹而改装特制的豪猪式空雷。其力量看起来是如此薄弱，以至位于 Enyo 的基拉西舰队认为要击溃他们完全不费吹灰之力。

这波攻击力量在 Enyo 附近的一处宙域布下空雷阵，转而吸引敌人与之交火。基拉西的战斗机群展现了高超的飞行技艺，它们穿越空雷阵准备一举歼灭攻击者。

当基拉西的领航员意识到联邦布下的空雷阵与 Enyo 的一个时空越进点不谋而合时，一切已经太晚：第二波攻击开始了。一束特殊的无线电波引爆了全部的豪猪式空雷，紧接着，泰兰舰队的其它兵力在越进点、在战役进行的中期突然出现。

泰兰舰队以迅雷不及掩耳之势攻向威胁殖民地居民的轨道炮舰。敌人的炮舰在人命折损最少的情形下被摧毁殆尽，随即两支舰队展开了正面交锋。

Enyo 战役以基拉西舰队的撤离收场。双方的伤亡基本相当，但在整个战略势态中，基拉西已被迫放弃了一个重要位置。

5 年前……

泰兰地面部队对一处基拉西殖民要塞的攻击由于预料之外的基拉西战斗机的加入而受挫。联邦军队立刻重新整编，开始撤回泰兰控制的宙域。然而担负运输任务的轻武装舰队却被基拉西战舰紧追不放。于是虎爪号巡洋舰（TCS Tigle' s Claw）脱离它原来的位置加入到这支撤退舰队的行列中。

虎爪号负责整个撤退的断后任务，此任务后来被称为“卡斯特的狂欢”，以使整个舰队能有充足的时间赶回联邦控制的宙域。虽然遭到基拉西战斗机无情的摧残，虎爪号仍顽强地抵挡着基拉西舰队，直至它所掩护的所有联邦舰船均安然抵达目的地。而此后它亦蹒跚地回到了泰兰联邦控制的宙域，尽管此时它已损失了四分之三的引擎及半数以上的飞行员。

之后，虎爪号上的舰员获得了两枚金星勋章及其它数不清的奖章，这艘战舰在太空港接受了 6 个月的大修，然后又焕然一新地返回到战斗之中。

现在……

人类与基拉西族的抗争似乎永远没有止息的那一天。这场战争的结束不是完全胜利，就是彻底毁灭。而在这双方都无法掌握绝对胜算的战争中，我们需要的是能够扭转乾坤的英雄，我们需要的是——银河飞将！

传奇之路

1990 年，奥斯汀，美国。座落在这里的 Origin System 游戏软件公司向全美推出了它的第一部太空模拟飞行游戏，这部游戏英文原名为“Wing Commander”，中文译名为《银河飞将》。

一部史诗般的电脑游戏系列就此延续开来。

《银河飞将》由 3 片 1.2MB 软盘包容。游戏讲述联邦

的英雄舰——虎爪号返回现役后的一段战斗生涯。玩者作为一位登舰新兵，在舰上各位老飞将的指点下不断提高飞行战技，同时与他（她）们一起为联邦在维加星区战胜基拉西帝国而浴血奋战。

这部游戏在发行之初就大胆突破当时的流行 PC 机档次，采用了 VGA 256 色 3D 贴图及光影效果，要求 386 CPU 以获得流畅的运行速度，在拥有 1MB 以上 XMS/EMS 时还支持附加的图像效果（就是屏幕上可以看到驾驶员握着操纵杆的手会随玩者的飞行控制而动作）。模拟飞行部分以完整的故事线穿插，而且任务流程随任务的成功与否而有多种经历及结局，这种因人而异的任务线吸引了许多电脑玩家。而由于它在剧情上极为生动的刻画，一大批忠实的“银河飞将”故事迷也对它痴迷不已，由此开始甚至出现了研究“银河飞将”时序与史实的专著，以“银河飞将”故事为题材撰写的小说在美国也有发行。最终，“银河飞将”的世界拥有了完整的体系。如同 Origin System 自己那句“我们创造世界（We create worlds）”的豪情壮语，一个全新的虚拟世界终于出现，无数玩家也藉此找到了理想的国度。

由于游戏的制作人克里斯·罗伯特（Chris Roberts）在故事情节与游戏方式上开拓性的创举，他在这部游戏，也就是在整个电脑游戏界中首次演绎了互动式电影（Interactive Movie）的无穷魅力。

随着《银河飞将》的大受欢迎，配合主程序使用的《秘密任务》（Secret Missions，1 片 1.2MB 软盘装）及《秘密任务Ⅱ：圣战》（Secret Missions 2：Crusade，1 片 1.2MB 软盘装）也随即推出。

《秘密任务》讲述的是在联邦将基拉西帝国的势力逐出维加星区后，虎爪号又接到命令赶赴 Deneb 星区，该星区中 Goddard 殖民星球正遭到基拉西舰队的攻击。然而，在虎爪号投入战斗之前，敌人就使用一种毁灭性的秘密武器将整个殖民星球摧毁了。于是，玩者及其队友将与基拉西舰队进行一场相互猎杀的游戏。最终，这一秘密武器被摧毁了……

在《秘密任务Ⅱ》中，基拉西帝国进行着一场圣战。庞大的基拉西舰队驶向一个孤立星系中住着和平、原始种族的一颗星球。当一位基拉西的投诚者抵达泰兰联邦后，玩者将驾驶基拉西战斗机在无人知晓的情况下进行一系列秘密任务，直至最后揭露基拉西圣战的秘密动机和拯救了 Firekkan 这一原始种族。

1991 年，《银河飞将Ⅱ：基拉西的复仇》推出，这一多达 8 片 1.2MB 软盘容量的大片相对前作而言，在图像技术及游戏进行方式上并没有显著的变化，但它在游戏剧情上的刻画却更为成功。

基拉西圣战之后不久，灾难降临了。在虎爪号攻击 Ktithrak Mang 时，主角遇到的几架敌人的战斗机突然从视线中神秘地消失，甚至连雷达也无法侦测。考虑到也许是雷达故障，所以在没有通知虎爪号的情况下，主角就只身前去追踪那些幽灵战机。

搜索行动造成主角返回母舰的时间有所延迟，而这一小段时间恰好使得基拉西战斗机有机会摧毁了倒霉的虎爪号。

在主角降落在奥斯汀号（TCS Austin）之后，他得知自己是唯一遭遇隐形飞机的飞行员，更糟的是在他降落后，座机上的飞行记录磁盘神秘地失踪了。后来主角被带到火星上的军事法庭并被判处叛国罪，而有关隐形战斗机的报告则被忽略。

由于缺乏证人，叛国罪后来改判为渎职罪，但这却引起某些高层官员的不满，Tolwyn 上将就是其中之一。看来主角的军旅生涯就要终结了。

幸好，在《银河飞将Ⅱ：基拉西的复仇》中主角仍是泰兰联邦海军的飞行员，只不过他被指派到边远的星际空间站，而且看起来主角似乎永远也用不着在那不毛之地使用机炮了。

一晃 10 年过去，在一次例行飞行中，主角又与久别的基拉西战斗机遭遇。而当主角为解救联邦战舰 Concordia 而降落在上面时，昔日虎爪号上幸存的老战友又出现在自己面前。

新的战斗激起了蛰伏已久的豪情，然而 Tolwyn 上将 10 年前的偏见却并未释然，战友中的一些人也时常用异样的眼光来看待主角。就在这些猜疑、误解之中，此时已是 Concordia 舰上战术飞行指挥官的 Angel 上校却给了主角许多理解与帮助，他们彼此的个人感情也因此而越来越浓。最终，在主角针对基拉西舰队不断的胜利及隐藏在联邦舰队内部的特务分子逐渐暴露等因素的作用下，隐形战斗机之谜终于解开，笼罩在自己头上的不白之冤也被胜利的荣耀所取代。

《银河飞将Ⅱ：基拉西的复仇》拥有复杂的、细致入微的角色心理描写，通过穿插于游戏进程中的电影动画片段，使得游戏的情节发展曲折动人、悬念跌宕、成为促使玩者全身心投入到游戏中所不可或缺的重要动力。这部游戏可以说已成功地将好莱坞的影视艺术首度带入了电脑游戏世界，而且表现得十分出色。

沿袭《银河飞将》的习惯，配合《银河飞将Ⅱ：基拉西的复仇》主程序使用的扩展资料片——《特别行动》（Special Operations）及《特别行动Ⅱ》陆续推出。这两部扩展任务片主要讲述了主角在洗脱冤情后重新获得联邦的信任和重用，将被指派到高度机密的秘密战机试飞小队

进行晨星式战斗机(Morning Star)的试飞,而其间又发生联邦叛徒 Jazz Colson 逃跑的事件,于是主角的任务之一便是将其缉拿归案。当然,游戏中也增加了一些武器,如战术核导弹,这些新的战斗机及武器使得游戏中敌我力量对比明显偏向了我方。因此游戏中玩者将可以更轻松地品味战斗的乐趣。在《特别行动Ⅱ》的谢幕文字中,玩家可以发现这样一句话:"《银河飞将Ⅲ》中再见!"

1993 年,玩家看到了讲述"银河飞将"世界中联邦海军军官学校的训练计划——《银河飞将军官学校》。在这里,玩者将有机会执行预先设定的诸如突袭、护送、侦察等任务,也可以通过任务生成器自己设计任务,游戏中亦提供了比前两代游戏更多的战机与武器。这是"银河飞将"迷提高自己战斗技能的最佳时机。立足于《银河飞将Ⅱ:基拉西的复仇》的游戏引擎,这部游戏在图像方面略有改进。

同年,被许多玩家戏称为"银河飞将外传"的《银河私掠者》及其扩展资料片《正义之火》推出。游戏基于"银河飞将"系列提供的时空,描述了在泰兰联邦与基拉西帝国相互争斗的夹缝中生存的另一些人的生活,他们即是"私掠者"(犹如中国武侠故事里的独行侠)。在这部游戏中,3D 贴图效果及光源投影效果均较前面的作品有显著的提高,但吸引玩家的最重要因素还是该游戏将经营与飞行结合在一起,辐射出多重的、自由的游戏进程。玩者必须在游戏中努力赚钱以购买、升级各种必须的装备,赚钱的途径又在于可供玩者自由选择的众多任务之中。当然,挖掘游戏的主线任务也是这许多前期工作的目的所在。与其它"银河飞将"游戏肩负重大使命的英雄正传的形态相比,这部游戏确实有些野史的味道。

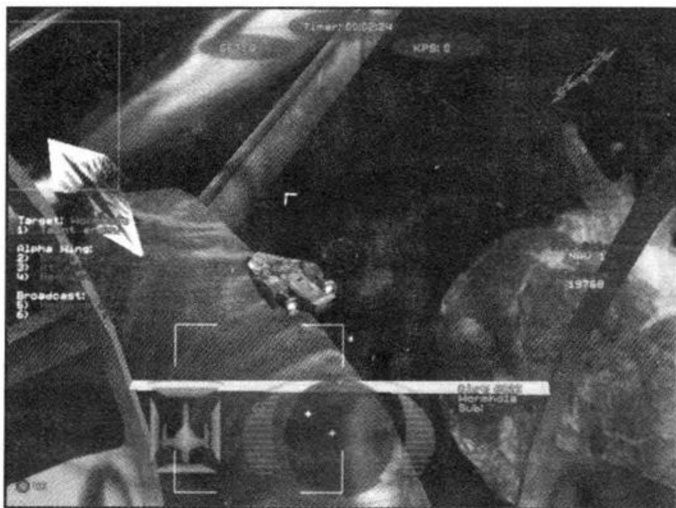


图 10.8 《银河飞将Ⅴ:预言》的爆机场面

1994 年,《银河飞将:星际舰队》推出,这是"银河飞将"系列中首部可供多人连机的游戏,但是它在剧情上仍然属于脱离于主线之外的小品游戏。不过,在游戏形态上,这部游戏也开创性地将星际策略与模拟飞行结合到了一起,玩者将指挥星际母舰探索未知的星区,在适合的星球上建立基地并开发各种舰船以稳固整个星际探索工作。当然,竞争对手也同时进行着类似的活动,而首先损失母舰的一方将成为竞争的失败者。这部游戏就模拟飞行部分来看,图像水准已经在 320×200 低分辨率模式下达到登峰造极的水平,然而在各型舰船的武力均衡方面则缺乏周密的设计,同时缺乏这一系列游戏所固有的精彩剧情作铺垫,因而整个空战显得不那么吸引人。

1994 年应该算是"银河飞将"系列游戏乃至整个电脑游戏世界发展史的分水岭。这一年的圣诞节,期待已久的《银河飞将Ⅲ:虎之心》终于面市,它为整个游戏世界带来了全新的娱乐形式,那就是真正的互动式娱乐。

这部游戏巨作采用了 4CD 的超大容量,游戏中采用了全程语音,过场片段采用 35 毫米电影胶片拍摄并在处理之后融入游戏中。演员中有许多以往在各种影片中担当主角的大牌名星,如《星球大战》(Star Wars) 中 Sky-Walker Luke 的扮演者 Mark Hamill,《回到未来》(Back to the Future) 中 Biff 的扮演者 Tom Wilson,《夺宝奇兵》(Indiana Jones) 中教授的扮演者 John Rhys - Davies 等等。除了以真实演员拍摄取代以往手绘动画之外,这部游戏在剧情演绎中还首次采用了多进程发展机制,玩者可以决定主角在剧情中的语言行为,藉此获得更为主观的故事线。

游戏一开始,Angle 上校统帅的 Concordia 舰即遭击落,她与舰员均为基拉西帝国所俘获。而作为主角的玩家一方面急欲探知 Angle 的下落,一方面又被 Tolwyn 上将指派到另一遥远星区的胜利号 (TCS Victory) 上担任战术飞行指挥官。就在国家使命与个人情感的双重压力下,玩家将身先士卒地率领全舰官兵与强大的基拉西舰队拚死对抗,同时还需要排解舰上人员间的各种误解和猜疑。经历过《银河飞将Ⅱ:基拉西的复仇》的玩家一定会为这种戏剧性的角色变换而发出会心的微笑。任务的发展一波三折,其间有 Tolwyn 插手指挥致使联邦秘密武器 Behemoth 遭毁、Angle 及 Cobra 遇害、Hobbes 叛逃等事件,而泰兰联邦也在这关键性的事件之后处于岌岌可危的境地。最终,玩家只身驾驶联邦新开发的隐形战机,携特制的地震炸弹 (T - Bomb),深入基拉西帝国的母星将其星球彻底摧毁。藉此促成了基拉西族的投降,历时半个多世纪的星际大战宣告结束。

由于采用真实演员出场，这就更直接、更有感染力地表现了游戏剧情所极力表述的情感世界。通过演员的感情投入，戏外的玩家可以很容易地找到自己所认同的角色并将自己的思想与其融为一体，所以这部游戏在人物心理上的刻画是相当成功的。以致于游戏中演绎到 Cobra 对基拉西的刻骨仇恨、Hobbes 的矛盾表白、Angel 的遇害与主角的悲情、Tolwyn 的踌躇满志到失败后的落魄等片段时，玩者都会出自内心地发出感慨。可以说，单单作为一部影片，《银河飞将Ⅲ：虎之心》也是极为成功的。

除了游戏过场影片效果的惊人提高，战斗部分也将模拟飞行游戏首次提升到 SVGA 高分辨率模式，从星空、母舰、战斗机乃至大型舰只上的小炮台都得到了极尽细微的处理。先进的 3D 贴图技术还解决了以往困扰游戏图像素质的马赛克效应，即使在极近的距离上，目标飞机也会显示出细致的图像。在这一代的游戏中还首次出现了星球表面作战任务，可惜其地面景观还十分简单，仅仅采用了几年前落后的几何向量框体加颜色渐层构图。

1995 年圣诞，利用《银河飞将Ⅲ：虎之心》的成熟技术迅速推出的《银河飞将Ⅳ：自由的代价》（Wing Commander Ⅳ：Price of Freedom）再次以高容量的 6CD 版本推出。它重点改善了影片的播放质量，整个游戏剧情片段完全采用实景拍摄而不是上一代中的蓝幕拍摄，因而影片的表现力得到了更好的保障。画面颜色数由原来的 256 色提高到 65536 色，不过为保证影像的播放速度，画面采用抽线显示模式。在影像播放模式中还解决了由 CD 数据流提供显示的影像画面暂停 /恢复功能。《银河飞将Ⅲ：虎之心》中缺失的地面景观贴图在这个游戏中也获得完美的增强。

在游戏进程及任务类型方面的改进并不大，游戏注重的要点在于剧情上更深刻的挖掘。游戏试图揭示和映射现实社会的各种问题如战争、失业、社会发展动力等等复杂的问题，同时强调了人在这些问题中所处的重要地位。可以说，这部游戏是克里斯·罗伯特在整个“银河飞将”系列中最投入的一部力作。当然，把一部游戏的重点放在影像演绎上是否得当，其功过现在定论还为时过早。

传奇仍在继续

在《银河飞将Ⅳ：自由的代价》推出后，此一系列游戏的创始人及制作人克里斯·罗伯特离开了 Origin Systems 公司。据称这是由于他对电影方面的投入已经无法在该公司获得更多的支持。随后克里斯开创了自己的公司并与微软公司达成了合作意向，开始开发另一个太空题材的游戏。



图 10.9　克里斯·罗伯特制作的最后一部《银河飞将》——《自由的代价》

《银河私掠者Ⅱ：黑暗之渊》（Privateer Ⅱ：The Darking）于 1997 年初推出，游戏背景完全脱离了“银河飞将”体系。

由 Origin Systems 公司新的开发组制作的《银河飞将：预言》发布了开发阶段的图片及资料。这部游戏采用了全新的 3D 图像引擎，游戏模式将回归这一系列游戏最初的任务导向风格，同时在正传游戏中首次支持多人游戏模式。互动式电影看来不再是游戏的重头，但那些深受玩家喜爱的熟悉面孔仍会出现在这一集的“银河飞将”中……

微软飞行模拟系列 (Microsoft Flight Simulator)

微软的模拟飞行系列从 80 年代推出开始，一直是模拟游戏爱好者所钟爱的作品。它以翔实的资料，多样的飞机种类以及较高的拟真度，在众多的飞行模拟游戏中占据了一席之地。

继 5.1 版之后，微软又即将推出模拟飞行 Windows95 CD 版，可别以为这又是换汤不换药的资料片或大合集，据微软公司表示，这可是如假包换的 6.0 版，而为了强调这款游戏在新的操作系统上惊人的改变，才将之称为 Windows95 版。到底在这个新版本之中包含了那些好东西呢?

首先在 Windows95 版中，除了 5.0 版中 4 架最具代表性的民航机，玩家将可以一试波音 737－400 和 Extra300S 特技小飞机的威力！这对许多飞行老手来说，无疑是令人跃跃欲试的一大挑战。而游戏也针对菜鸟们设计了一整套飞行课程，结合声光俱佳的多媒体教学，入门者终于可以告别挑灯猛啃原文手册的黑暗时期，在最短的时间内进入状况。整个飞行员辅助系统除了教学和手册，还提供各机型的资料——从历史到基本结构巨细无



图 10.10 《微软模拟飞行》

遗;还有各航线的地图等等,就如一部飞行百科全书。

拟真度是一个模拟游戏的灵魂,微软模拟飞行系列发展至今,已有了长足的进步。卫星定位系统、全新的经纬座标系统、气象侦测等功能让玩家和真正的客机飞行员一样,跟着航空科技的脚步,向前迈进。此外,玩家还能改变一些微小的变数来制造一些处理飞行意外的机会,如在暴风雨中的应变能力,甚至试试将波音 737 降落在航空母舰上!

Windows95 版中,也增加了许多新航线及 3D 风景城市,以往单独风景资料片的城市几乎都囊括其中。配合最新的贴图技术、超级逼真的音效,使玩家能够陶醉在清晨的巴黎上空,以及映着夕阳余辉的金门大桥之中。硬件需求方面建议玩者使用 Pentium75 以上的主机(都还有延迟现象),当然最好 16MB RAM,才能充分体验到游戏的细腻之处。

AH-64D 长弓阿帕奇 (AH-64D Longbow)

《AH-64D 长弓阿帕奇》是 Origin 公司与 Jane's 公司合作的产品,在这个游戏中 Jane's 公司扮演了极为重要的角色,并非仅仅是提供资料,而是参与了游戏的整个设计过程。Jane's 公司甚至找来了飞过 AH-64D 直升机的飞行员进行游戏的测试与调整,使游戏的真实程度成倍地提高,并且使它的内涵更加丰富。

游戏中提供了一个有 40 个任务的战役模式、两个战区各自 6 个以实际历史为背景的历史任务模式以及单一任务模式。战役模式发生在乌克兰以及波兰战区,和一般的战役模式一样可以进行晋升;历史任务则包括了沙漠风暴以及巴拿马等不同类型的真实任务;在单一任务模式下,因为游戏中存在一个革命性的随机任务产生器,所以玩家每次进入游戏都会面临新的挑战。具体而言,玩家开始游戏后,游戏中的地形、目标的数目与分布等等会由电脑随机产生,决不雷同,使游戏具备了几乎是永远的生命力。不过,这个游戏并不提供连线功能,确实让人觉得遗憾。

《AH-64D 长弓阿帕奇》是以高度的拟真性为主要特色,对于 AH-64D 直升机的特性作了极为杰出的模拟(也包括比较老式的 AH-64A 直升机),尤其是在对于 AH-64D 直升机对地作战性能、战术方面的模拟更是首屈一指。在这个游戏中最重要的观念是如何隐蔽自己的行踪潜行到敌人的面前,以离地面 19 米以下的高度到达敌人的境内,用战场形势显示器(简称为 TSD)得知敌人的状态以及方位,然后用鼠标在战场形势显示器中画出优先开火区域(简称为 PFZ)对这个区域的敌人进行攻击,更可以锁定最多 16 个敌军目标以最多 16 枚地狱火导弹攻击这个区域的目标。此外,玩者还可以将情报传送给队友,叫他攻击优先开火区域里的敌军目标,而自己攻击其他攻击区域里的敌军目标,这样可以做到准确的分工,充分、有效地利用强大的火力攻击,在几秒钟之内将敌军的装甲目标摧毁殆尽,这就是直升机进行地面突袭的精髓,也是这个游戏中所重点模拟的方面。

与高度真实的模拟飞行特性相呼应,游戏中的座舱画面也是参照实际中的原型机绘制。为了取得完美的视觉效果,仪表就占据了将近一半的屏幕,也只有这样,才能将实际中的各种仪表精细地再现出来。当然,这些仪表并非只是摆设,它们在游戏中都有自己特殊的用途,虽然游戏允许玩家关闭这些仪表,但是离开它们的帮助要操纵好 AH-64D 直升机都成问题,更不用说在任务中与敌军进行格斗了。

游戏中其它画面的表现也极为出色。在任务的进行过程当中,各种目标物、飞行器借助于先进的贴图技术,表现得十分精细。在游戏主体——AH-64D 直升机的外型绘制上可以看见各种外挂的武器,比较特殊的是还可以看见它的 M230 机炮随着锁定目标而转动。不过在地



图 10.11 直升机模拟游戏的代表作《长弓阿帕奇》

面景观的表现上就有些不足，总是一些颗粒的放大和光秃秃的土地，而且直升机贴近地表时所产生的尘土飞扬的情况也未能表现出来。不过，在完成任务之后有眩目的过场，这些微小的缺失也就不算什么了。

此外，游戏中的音效也相当不错，数量也极为丰富：直升机飞行时引擎所发出的噪音、与僚机之间的通讯、各式火炮发射的声音……，都模拟得相当好。遗憾的是在游戏的飞行任务部分，缺乏背景音乐的映衬，使游戏的流程稍嫌枯燥。

因为这个游戏的拟真度相当高，各式仪表容易让人眼花缭乱，不知所措。不过游戏中提供了极为完美的在线辅助教学系统（虽然也会偶尔出错），就如同有一位飞行教官在旁边进行指导一般。在玩者仔细依照语音(空中训练时还会有字幕，通过了所有的训练课程、看完由麦道公司所提供的录像带以及对 AH－64D 的简介之后，就会对 AH－64D 的基本操作方式有了一个大概的了解。假如还是觉得提高游戏的真实度而使游戏的难度增加（在进行直升机的贴地飞行时，在真实度高的情况下，非常容易撞到山上)，玩者还可以降低游戏的真实度。要注意的是，在训练模式下，一定要对游戏中主要模拟对象 AH－64D 的 4 种控制模式(导航、直接、间接、空对空)多加参详，因为每一种模式的仪表板显示都不相同，只有熟悉不同模式下的各类多功能显示器（MFDs）才有相当的把握克敌制胜。

总的来说，《AH－64D 长弓阿帕奇》是相当成功的模拟游戏，它在 1996 年被多家杂志评为年度最佳模拟游戏，是目前的直升机模拟游戏的代表作，模拟游戏迷们可千万不要错过。

M1A2 战车(M1A2 Abrams)

《M1A2 战车》出自 Microprose 公司的创始人 J. W. 史台利 (Stealey) 之手，在战车的模拟深度上有相当的水准，成为了这类游戏的比较基准。

《M1A2 战车》分成 3 个基本游戏模式：单一任务、战役模式和多人连线。其中多人连线除了传统的直接连线、调制解调器和 IPX 网络之外，还提供了网际网络的连线功能。当然，战役模式仍然是游戏的重点。玩者将可以以装甲骑兵连指挥官(上尉)或战车排排长(少尉)的身份加入在伊朗、乌克兰或波斯尼亚的战斗，差别在于前者可以主导整个连的作战，后者则只能指挥自己的战车排而已。玩者可以视自己的需要来选择级别，如果玩家只想痛快的开战车，那么当个小排长也是件不错的事情。

《M1A2 战车》的战区数量虽少，但它使用一种颇具自由度的战情进行方式，在战役的每个阶段，电脑都会列出所有可进行的任务供玩者选择，例如突击前进、佯攻、防卫据点等等，玩者可以视自己的喜好来决定任务内容。而在一定程度的战情进展之后，随着战线的改变，玩者有时也可自己选择进攻的路线。在决定所执行的任务之后，上级会视任务的难易度和重要性派发所谓的资源点数 (Resource Points)，玩者将可使用这些点数来购买额外的支援单位作战，例如 M2 步兵战车、M109 自行火炮或 MLRS 多管火箭发射车，以及著名的 AH－64 阿帕奇攻击直升机或 A－10 攻击机等空中单位等。这些支援单位在面对大规模敌军时对战局具有相当重要的影响力。

进入任务之后，不论玩家指挥的是整个连队还是 1 个战车排，都会看到贯穿全场的战术指挥界面，玩者可以单纯在此进行战术指挥而不参与任何直接的战斗，也可以进入战车中亲自与敌军短兵相接。在外部视角的设定全开的情况下，玩者将可进到战场上任一个单位中，不过只有 M1A2 战车可以操作，其他种类的敌我单位都只能从车外观看而已。此一战术指挥界面的构成和设计如下，都是在地图下列出已标出的敌我各排级单位，玩者可以对辖下的单位设定移动路径、下达交战或防卫等战术命令，或是呼叫空中或炮兵支援单位对指定目标或地点进行轰击。主要的指令全以下拉式选单的方式显示在画面最下方，并支援键盘指令操作，使用起来相当方便。

由于地图显示模式中包含了等高显示和移动区分显示两种模式，玩者不但可以清楚看到地形的高低起伏以决定部署和防卫的有利场所，更可依照移动区分的颜色显示来决定较有效率的移动。

若玩家不满足于沙盘推演的战术指挥，那么直接跳进驾驶舱则是最佳的选择。原则上玩者可以直接驾驶战场上任何一辆 M1 战车，因此若现在驾驶的战车惨遭击毁也无所谓，玩者可以立刻选中其它的完整战车并“跳”进去接管其控制权继续作战。当玩者驾驶的战车是排指挥车时，排中其他的战车将会跟随玩者行动，但若玩者驾驶排中的其他战车时，亦可脱离编队独力作战，不用担心会遭军令惩治。《M1A2 战车》的战车模拟有相当不错的改进，为了适应 M1A2 战车新颖的作战指挥系统，除了旧有的驾驶席、车长炮塔顶观测席和炮手 3 个基本位置外，还多出 1 个车长炮塔底部指挥部 (TC Buttoned Position)，这个位置位于炮塔出入口和 CITV(车长专用热影像观测仪) 的下方，装有目前最先进的战车指挥系统，包含了独立的热影像仪监视幕和车内情报系统 (IVIS)；车长可从这个位置直接对外面进行观测、标定目标等动作，或是由 IVIS 显示幕上的标识来决定战车的移动等等。简而言之，玩者在这个位置能全盘掌握战车的行动，有如真正的车

长一般。

当然了，亲自在车顶进行观测或发射机枪扫射敌步兵、在驾驶席看前方的原野飞掠而过，或是在炮手席瞄准敌军战车开火，永远都有着在让电脑代理时所无法享受到的乐趣，在这些位置的画面中都有便利连接其他位置的快速指标或按钮，玩者可以在激烈的战斗中迅速切换至适当的位置，发炮的方式和以前基本相同：将十字瞄准对准目标，进行雷达测距（增加了对空模式），在能够观测到目标的情况下，即使战车的天敌——攻击直升机也能被炮弹击落，而另一种专门攻击敌车顶上的新型弹药STAFF也加入了选择之列，它在对付喜欢躲在地形障碍后面偷袭的敌军单位时最为有效。

在3D效果上，《M1A2战车》表现得还算不错。敌我各车辆的3D外型都相当逼真，上至车顶机枪下至BMP上塔载的AT－3导弹都精细重现，特别是大部分的单位都就攻击战区的不同而有灰绿和土黄两种涂装，这是相当难能可贵的；单位的种类虽限制在美国和前苏联的装甲兵器，种类虽然不多但资料却很新。地形的起伏和平滑处理做得不错，特别是波斯尼亚战区，颇能表现出山地的巅簸不平感。地形表现上的最大缺点是满山遍野不见一石一木，除了步兵碉堡和在伊朗战区常见的钻油塔之外几乎看不到什么地面景物，对一个完全着重地面战斗的模拟游戏来说，实在是不应有的现象。

游戏中的各项效果均属败笔，不管烟幕、火光等一律以多边形球体贴图来表现，效果大减，连战车迷们最喜爱的主炮发射看来都轻描淡写，没有巨大的火光、没有后座力的力感表现、没有击中时那一瞬间的闪光，加上那无力的发射音效……实在很令人失望。唯一值得一提的就是目标被击中的瞬间炮塔和其上的装备会四散齐飞，而原本运动中的车体会继续前进一会儿才静止，还算是颇为细致的表现。

纵观《M1A2战车》，应该说还是相当不错的，它也是中玩不中看的游戏之一。刚开始时，其各项拙劣的效果和美术表现可能会使人望而却步，但玩家若能耐着性子打上几个任务，就会发现这个游戏有其内涵与广泛的难度设定，即使新手也能很容易上手。对于战车模拟迷和模拟爱好者们来说，《M1A2战车》确实是一个不容错过的好游戏。

猎杀潜航(Silent Hunter)

《猎杀潜航》是SSI公司制作的反应第二次世界大战期间美国海军潜艇在太平洋与日本海军对抗的模拟游戏，玩者控制美国海军潜艇在浩瀚的太平洋中巡弋，伺机猎杀日军舰艇。为了能够最大限度地再现潜艇作战的精髓和当年那段惊心动魄的烽火岁月，制作小组请来二次大战时著名的潜艇艇长威廉·格鲁那(William Gruner)担当技术顾问。他在担任"鳐鱼号"潜艇艇长时，曾击沉日军新锐巡洋舰"阿贺野"，他本人也因为战功卓著而荣获海军十字勋章和银星勋章。有了这位专家的协助，加之游戏中加入了10余段访问影片，使得整个游戏具有很高的观赏性。

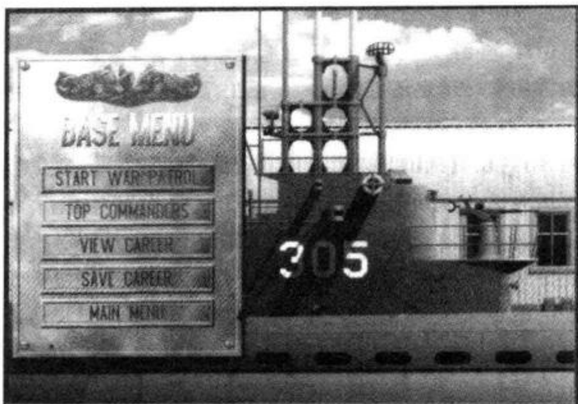


图10.12 静静地等待……——《猎杀潜航》

《猎杀潜航》采用了SVGA的高解析度画面，改变了以往的潜艇模拟游戏中画面一团糟的恶劣形象。细微的程度媲美潜艇照片，配上多变的云彩、日月星辰、海景等等，确实让玩者有身临其境的感觉。尤其是舰桥视角以及潜艇中所独有的潜望镜视角，使得日本的海军舰艇纤毫毕现。

游戏中的二维海图也是经过SSI公司精心设计，在缩放时也能够合乎比例，并可保证精度在数百码之内。借助这个工具，玩者能从尾迹上确定敌舰的航向和速度，及时掌握战场情况。在难度较低时，所有舰艇在海图上的位置会自动更新；在难度调高的情况下，玩家就只有冒着被敌舰发现的危险，升起潜望镜获取情报。

而潜艇内部结构都按照实物模拟，操作时只要用鼠标在仪表板上点按即可，再加上7个命令键下令，简明易用。例如，在损伤控制室里，就有超过20个的显示器。每当有舱室遭到损坏，就会以文字形式详细报告损坏的部件、损伤程度以及修理时间，提醒玩家注意并采取相应的措施。

用于搜索敌舰及引导攻击的设备包括1台高精度雷达和1台鱼雷数据计算机。鱼雷数据计算机是当时最为先进的计算仪器，允许潜艇在近乎垂直的仰角下发射鱼雷。而它的功能也是极为强劲，甚至可以让鱼雷击中7315米外泊在港中的战舰或者击沉3000码外定向行驶中的货轮！不过，也有让人不满的地方：在战争初期，蒸汽

鱼雷的哑弹率特别高，而后期的电动鱼雷的引信总是提早引爆，在游戏中还无法自由选配鱼雷(很不合理)。如果鱼雷用完，玩家还可以让潜艇浮出水面用指挥甲板上的11.43厘米火炮进行攻击。当然，这样做要冒很大的风险，对付没有抵抗能力的商船或者油轮倒是好办，要是与军舰对抗，结局可想而知。

游戏中的音效采用CD录制，无论是音效的层次感还是频响的特性，《猎杀潜航》的表现都堪称一流。每类舰船的螺旋桨噪音都有其特定的频率，玩者可以很容易地区分出驱逐舰与油轮的差别。由于多普勒效应，声纳回波的音量和螺旋桨噪音随距离的远近而显著变化。此外，声纳还能够显示出敌我的态势：如果是缓慢的低频脉冲，表明敌舰尚远，暂时没有危险；如果是急促的高频脉冲，表明潜艇已经被发现，赶快采取紧急应变措施吧！与之形成鲜明对比的是，游戏中的配乐方面为零，连过场画面都听不到配乐，实在太寒酸了些。

《猎杀潜航》一如惯例有供玩者练习的单一任务及军旅生涯两大模式。在军旅生涯模式下，玩家不仅可以选择参战时间(1941年11月至1944年11月)，还可以选择参战的潜艇型号（包括美军二战期间的主力潜艇小鲨鱼级在内的近10种潜艇）。游戏中在历史任务方面还很用心地将许多知名场景设计出来，不过很可惜的是本游戏提供的相关资料太少，不仅说明书只有薄薄的一本，而且相关的历史背景也没有介绍，如果玩者想要多了解一些故事，就需要多买几本相关的军事历史书籍来看。通盘游戏包括整个太平洋海战过程，玩者能参与珊瑚海、中途岛、雷伊泰湾等几个大规模海战。特别的是，如果玩者的潜艇在战争中受伤，还可以在珍珠港进行维修并从那里的O俱乐部的同行中学到许多作战技巧。而游戏中的人工智慧设计也堪称一绝。敌人会随着时间演进，反应变得越来越快、越聪明，只是搜索能力稍差。

总的来说，《猎杀潜航》是个比较容易上手的好游戏，尽管对没有耐心的玩者来说可能会有些乏味。潜艇游戏最吸引人的地方就在于它是一种考验自身修养的游戏，假若玩者轻敌、缺乏耐性、贪功，下场往往是被击沉，玩者实际上并不是和荧幕上的敌舰周旋，而是与心中的“魔”纠缠。潜伏在无人知晓的深海，漫长沉默的等待让人乏味，敌人又总会在极短的时间内展开猎杀行动，若是玩者太轻敌的话，结果就不仅仅是措手不及的问题了。

机甲神兵Ⅱ(Earth Siege Ⅱ)

自从星际大战中的ATST机器人出现在荧幕上面之后，两只脚的战斗器械似乎成了不少人发挥想像力的好题材。除了平衡和动力方面比较难以让人相信这样的东西可以像人一般灵活快跑以外，用双脚来克服地形障碍、减少面对敌方时的面积、增加行动上的机动程度等各方面，怎么看都是具有装甲车优点、而没有车辆缺点的载具。Sierra公司所推出的《机甲神兵Ⅱ》，正是以这种机械为主角的模拟游戏。玩者必须从最简单的任务开始，一一通过困难的考验，同时搜集战场上的武器和材料，以制作更新更强的机器人，应付未来的挑战。

进入游戏，登录自己的大名之后，便开始了简单的训练任务。从行走、射击简单的标靶、按照路线巡逻到真正的实战，一路上都有语音指示，只要照着喇叭传出的讯息操作机械人，就可以很简单的完成训练课程。可惜的是在读取语音资料或是行走经过一定的区域后，往往会出现近1秒左右的停顿，使得任务连贯性的感觉大打折扣。值得一提的是在训练课程中，有一段是乘着飞行机器人执行任务，能够以高速在空中飞行，但是要小心，撞到地面，马上就会无条件坠机。

完成了训练课程，接下来就是实战了。每段任务之前，玩家的顶头上司，一个白发的指挥官，会开始分派任务。刚开始时，他会十分清楚地告诉玩家目前的具体任务是什么；在经过几个任务之后他很可能会草草说个几句话就关闭了通讯频道，具体详情请自行观看荧幕上的任务简报——给人虎头蛇尾的感觉。接下来会在荧幕上列出这次行动的路线图，玩者可以再次选择查看情报以了解在此次任务中可能出现的敌人。路线图十分单纯，除了路线的检查点以及本次任务允许多少僚机随行之外，并不会告诉玩家在检查点的工作；而情报资料可能会短缺(尤其在后期的任务)。

在经过一段时间的资料读取之后，游戏正式开始。在出发执行任务之前，如果玩者还没有指定自己乘坐的座机，或是座机上面没有任何武装，画面上会要求玩者事先完成这些工作。在一切准备良好的情况下，画面会暂时跳回Windows95的桌面画面，然后才继续读取资料，感觉上是将游戏切成两半。

现在正式执行任务。游戏中每一关的任务不尽相同：有的是接近敌人的前哨站以传送相关的资料，有的是保卫在荒野中测试的新型机，有的是毁灭敌人的基地和所有设施，还有的是进入敌人的基地窃取情报等等。需要注意的是，因为僚机会自动将所有的敌军建筑物加以摧毁，所以在执行窃取情报的任务时，进入敌军的基地后一定要让僚机停止开火或者自己将目标锁住，再让僚机忽略长机目标，否则的话就很可能完不成任务。

在僚机的指挥上，显然本游戏并不太重视；玩者只能指挥僚机做一些简单而即时的动作，例如：攻击我的目

标、回到我身边、自由开火等等；没有脱离《银河飞将》系列的模式。由于机器人的战略顶多是从山顶接近敌军；侧行快跑射击；先叫僚机攻击再从侧面予以火力支援等一些简单的技巧。如果想要先叫僚机配合地型包抄、埋伏、声东击西，就难以用游戏中提供的指令完成了。没有了战略上的因素考量，游戏就显得单纯得多——照着路线完成任务，碰到敌人时先派僚机上场，再一举轰掉敌人。在游戏的中期，我方还可以通过俘获敌军的飞行器用于研制自己的飞行机器人。如果玩者选择飞行机器人来完成任务，就会发现在操纵上有相当不合理的现象。由于飞行机器人的速度快，所以使用键盘无法作精确的瞄准，必须有支不错的摇杆才能作较好的控制。可是摇杆放开归零时，却不是恢复平飞，而是维持目前的偏移程度，玩者必须再把摇杆往反方向移动，才能恢复直线飞行，很不符合飞行器本身的操控特性。这也是笔者造了一台强力飞行机器人，测试一次之后，就把它分解成废料的原因。

在任务结束，回到基地后，画面上会列出这次的战绩，指挥官会依据玩家任务的成功或失败而褒奖或怒吼……不过经过几个任务后，很容易发现一共只有几段影片在跟着播放……而指挥官所说的话也了无新意，任务完成就嘉勉，失败就痛骂，设计公司实在是有偷懒之嫌。

就任务中的表现而言，《机甲神兵Ⅱ》是十分成功的。不但CD音轨所播放的音效十分贴切，充分表达了战场灰暗而雄壮的气氛，连机器人爬坡的加速声都模仿得惟妙惟肖。充满动感、时而激昂、时而悲伤的立体声音乐更是使玩者能够很好地融入到游戏中去。游戏的地表画面是以多边形贴图来表现，大漠孤烟、血色残阳、极地风光加上月球上独有的环形山景观以及游戏中对马赛克效应的弱化处理，使游戏中战斗画面呈现出前所未有的真实感(假如选择的是全程游戏，玩者将率领一个战斗小组从非洲、欧洲、亚洲直到南极洲，最终乘坐太空飞艇杀入入侵者的月球基地)。此外，虽然游戏中每一台机器人的座舱都设计得不同，但还是可以让人一眼就了解各个仪表的作用。而游戏中对于一些细节的刻划也相当细腻：在月球上，因为引力只有地球上的1/6，所以在月球上击毁敌方的机器人，就可以看到碎片炸起很高，慢慢飞起又慢慢落下，就如同放慢动作似的，极为真实；而在战斗中击中敌机器人的腿部，则可以看到它双腿一跪，轰然倒地，炸成无数的碎片。

游戏中的外部视角也极为精彩，玩者可以在游戏中对战场进行全方位的观察，或者进入外部视角下的战斗模式，与敌方的机器人进行格斗、射击，其效果就如同在观看一部正在放映的电影。

在两个任务的间隙之间，玩者就可以去修复自己的机器人、装上不同的武器、存取游戏进度，或是建造更强、更大、更重的新型机器人。战争初期我方只有三四种机器人，随着战斗的进行与发展，可以从敌人的手中获得大量的新式科技资料，加上科研人员的努力，一共可以制造出9种战斗机器人，分为轻型、中型和重型，它们的主要差别在于速度、自重、承载武器的数量以及建造花费。而游戏中所提供的武器多达8大类近30种，为玩者提供了多种选择。

虽然《机甲神兵Ⅱ》在任务中的画面和音效都塑造得相当不错，但是游戏中总是破坏、传送资料和护航等任务，缺乏变化。除了任务之外，在基地中的变化也十分有限。僚机成员只有3个，唯一能做的事只有帮他们分派机器人和武器；对外的战况除了任务简报之外完全没有其他的渠道，只知道在完成十几个任务之后，会把玩家调到另一个吃紧的地区（藉此更换地形）继续执行类似的任务。这些使游戏在耐玩性上稍逊一筹。不过毕竟瑕不掩瑜，综合各个方面的考虑，《机甲神兵Ⅱ》还是一个不错的游戏。

第十一章

动作类

胜利属于强者
——动作类游戏综述

从早期的《吃豆》到现在的《雷神之锤》；从简单的《小蜜蜂》到《诺瓦风暴》……，动作类游戏这个领域已经发生了翻天覆地的变化。尽管如此，万变不离其宗，这些游戏都有如下的共同特点：考验玩家的反应灵敏程度、对游戏的熟悉程度以及操作的熟练性等等。除此以外，就是探索的乐趣。人类对未知的世界总是充满了好奇心，这在儿童身上的表现尤为明显，对于任何不懂的东西都要一探究竟。日本任天堂公司的《玛里奥兄弟》首次将“探索”的概念引入了动作游戏。从那以后，“探索”就已经成为动作游戏中不可分割的一部分。在Doom Like类游戏中，当玩家在搜索时触发某一个秘密机关，发现了秘密地点并找到强力武器或护具甚至是一整个隐藏的场景时，那种快感是难以形容的；在射击类和传统动作游戏中，寻找隐藏的宝物、建筑——或是加分、或是加命、或是得到对游戏进程有极大帮助的道具等等成为提高游戏耐玩性的法宝之一；至于格斗类游戏，那是更不用提了，当玩家使出鲜为人知的必杀技击溃对手时，该是如何得意呢?!

根据动作游戏的不同特点，基本上可分为四种类型：

●Doom Like类：以《毁灭战士》作为无可争议的代表。

●射击类：以《雷电》系列为典型。《魔毯》系列可看作是3D化的射击游戏。

●格斗类：由大名鼎鼎的《街霸》系列担纲应该毫无疑问。而《VR战士》等3D化格斗游戏则代表了格斗游戏的发展方向。

●卷轴动作类：由《阿拉丁》挑起这副重担是自然之选。《时空游侠》则是3D化的传统类。

或许大家已经注意到，在所有的动作游戏的分类型中，3D化都已经成为一种不可避免的大趋势（Doom Like类游戏本身就是3D游戏）。随着技术的发展和玩家品位的提高，游戏做得越来越接近现实。

英雄传奇:Doom Like 类综述

90年代以来最为成功的 Doom Like 游戏是什么? 假如答案不是《毁灭战士》,那就大错了。《毁灭战士》为动作游戏的一种新类型奠定了基石,以至于在它之后出品的同类型游戏都被无可避免地扣上一顶 Doom Too 或 Doom Like 的帽子,它的成功是毋庸质疑的。这类游戏有一个共通的特点:为拯救地球勇猛地杀灭侵略地球的异形,即使尸积如山,血流成河也是正当的。

在介绍《毁灭战士》之前,不能不提《德军总部》(Wolf 3D)这个开山祖师。资深的玩家应该知道,它是《毁灭战士》的前身,讲述的是一个美军特工深入德军基地,历经千难万险而最终完成任务的故事。限于当时的硬件水平,《德军总部》比起将它发扬光大的《毁灭战士》要朴素得多,所有的墙面都是直角,所有的天花板都一样高,没有所谓"天空"的概念,但它已具备了成为 Doom 类游戏的基本要素,并且碰撞特定的墙面就会开启秘道这种简单的秘密地点寻找方式已经出现。它是当时在286向386转型时期唯一一个可以与街机分庭抗礼的动作类 PC 游戏,吸引了大批的游戏迷。

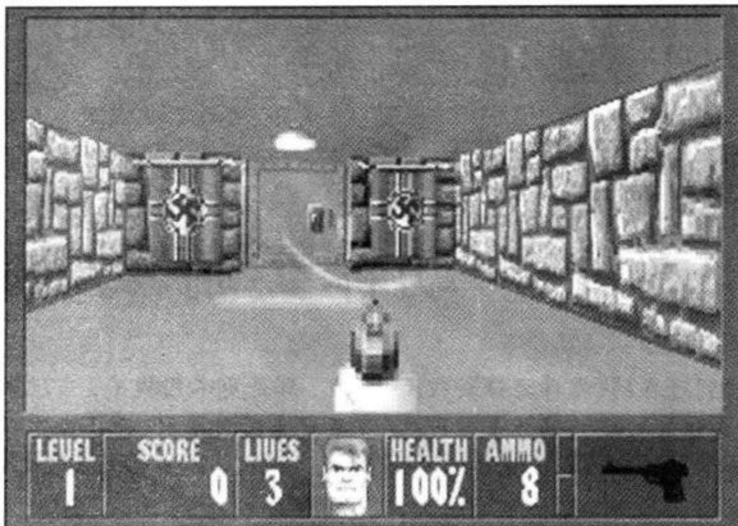


图 11.1 《德军总部》最简单的 3D 场景已足以使当年许多玩家趋之若鹜

正是《德军总部》培养出了众多的此类游戏的爱好者,《毁灭战士》的问世获得了极大的成功。场景变化丰富,气氛营造得当,武器、关卡、敌人之间平衡性的绝佳把握以及人性化的自动地图都获得玩家的青睐,由此而引发了制作此类游戏的热潮:例如《毁灭法师》(Hexen)、《异教徒》(Heretic)、《毁灭公爵》等等。id 公司为确保优势地位,不到一年时间,又推出了携有强大网络功能的《毁灭战士 II》(Doom II)。在网络上玩家面对的不再是傻乎乎的电脑对手,而是和其他战士一较高下,以证明自己是最有资格担任拯救地球的勇士。再加上其他公司和个人撰写的场景编辑器,《毁灭战士》在众多的 Doom Like 类游戏中仍旧一枝独秀,屹立不倒。关于这个游戏最有名的花絮就是 IBM 公司和 Microsoft 公司的许多员工在上班时间偷玩《毁灭战士》,致使公司的网络效率大减,而在 Intel 公司,甚至明文规定上班时间不许玩《毁灭战士》,这也算是它的一项"罪行"吧。

在原有的《毁灭战士 II》的引擎上,id 公司还开发了《终极毁灭战士》(Final Doom),《最终毁灭战士》(Ultimate Doom)等版本。当然,id 公司也并未停滞不前,在1996年7月他们推出了真正3D版的 Doom Like 游戏——《雷神之锤》。《雷神之锤》无疑是一个里程碑,就如同从《德军总部》到《毁灭战士》是一个飞跃,从《毁灭战士》到《雷神之锤》也是一次飞跃。它把标准的 Doom Like 类游戏从2.5D推向了3D,不仅光影的感觉已经极度逼近真实,而且它的多边形模型的建筑、材质贴图及物件的物理反应都已经有相当的水准。美国国防部甚至还用《雷神之锤》的引擎作为培训海军陆战队的虚拟现实范本,虽然效果不太理想,但也可看出 id 公司的《毁灭战士》系列对社会各界产生的深远影响。

那么到底 Doom Like 游戏存在什么样的魔力使人沉迷于其中而不能自拔呢? 归根结底,有以下几点原因:

首先,它满足了每个人心理深处想成为英雄的愿望。心理学大师弗洛依德的精神分析揭示,每个人在满足了基本的生存需要后,首先就有被

其他人认同、尊重的需求,想成为名人、英雄受万人的尊重与膜拜。在 Doom Like 类游戏中,玩家扮演一位孤胆英雄,救世界于水火之中,使普通人成为英雄的梦想在游戏中得到实现,对游戏产生一种归属感。诚然,大多数游戏都具备这个情节,但以 Doom Like 类游戏表现得最为突出。

其次,它满足了人类渲泄积怨的需要。相信大多数人在现实生活中都有过不顺心的时候,这些怨气朝哪发?玩《毁灭战士》吧!在积攒了许多怨气之后,玩《毁灭战士》会特别爽,心情也会借着这些渲泄而变得"雨过天晴"。

再次,就是杀戮的正确性。在《德军总部》中,虽然玩家代表的是正义的一方,但看着那么多的同类倒在自己的枪口下,未免令人觉得残忍,这种对人类的屠杀实在是对人类仁爱互助精神的亵渎。因此在 Doom Like 的世界里敌手总是被设计成缺少人性的怪物。或许这就是所谓"非我族类,其心必异"的最好注解吧。

又次,就是游戏中对死亡的诠释与气氛的营造。死亡是 Doom Like 类游戏中的一个组成部分,在这方面,设计师们不遗余力地创造了各种各样的死亡方法。针对不同的怪物,使用不同的武器会有不同的效果,难怪有人会舍弃先进的武器不用,转而使用电锯,为的就是血淋淋地杀灭怪物,渲泄对入侵者的憎恶。Doom Like 既然追求残酷的死亡场景,在气氛的营造上自然也要与之相配。于是,幽深的回廊、诡异的祭坛、触目惊心的干尸和邪恶的怪物处处可见,可谓步步惊魂。

最后,应该归功于迅速发展的网络。《毁灭战士》的出现促进了游戏网络化的潮流,因为在网络这个世界里,玩家面对的将是同样强大的同类,稍不留神,就会"进入地狱"。生存的战争是冷酷的,要想成为强手中的强手,对任何人都是一个极大的挑战,需要千百次失败的磨练。

Doom Like 类游戏的基本要素

- 必须是第一人称视角的游戏。
- 必须以徒步的人类运动方式为主。
- 游戏中的主角必须具备平移的能力。

强者的对话:格斗类综述

作为动作类游戏的一大分支,似乎它在 PC 上的表现远不如在街机上来得轰轰烈烈,这和 PC 的硬件能力是息息相关的。在奔腾处理器未普及之前,格斗类游戏在 PC 平台寥寥无几。直到 CPU 的能力足以胜任格斗游戏对图形的处理要求时,各种格斗游戏才被广泛移植、开发。在各种移植游戏中,尤以日本 Capcom 公司的《街头霸王》系列(以下简称为《街霸》)和美国 Midway 公司的《真人快打》系列最为成功。《街霸》系列携其在街机上的巨大声势,在 PC 平台上仍旧反响不俗。它的成功移植打破了 PC 机上没有好的格斗游戏的"谣言"。《街霸》系列采用了 Capcom 公司自己的一套 CPS 系统,对游戏中人物的动作速度与玩家对此所能接受的反应时间做了一系列的测试,找出了最佳平衡点。严谨科学的制作,使《街霸》成为一个优秀的格斗游戏:

首先,是人性化的操作设定。操作界面是人机交流的媒介,它的成功与否甚至决定了格斗游戏的一切。《街霸》中的右为前(以人物在左为例),左为退,上为跳,下为蹲,对方攻击时自动转为防御,这套被称之为 SF 摇杆系统的系统获得了极大的成功,赢得了玩家的认可,以至于以后的许多格斗游戏都是以它为范本进行设计。

其次,是基本技的实用性。当玩家刚接触某一个游戏,他不可能熟悉、了解人物相应的必杀技。在由陌生到熟悉的过程中,支持玩家继续练功的只能是基本攻击所带来的成就感。当初,就有许多玩家在一个必杀技都不会的情况下用春莉、古烈等角色打通了《街霸》。

再次,是角色的平衡掌握适当。游戏中不应该存在某些角色过强,某些角色过弱,甚至于某些角色有自己的克星的情况。格斗游戏的迷人之处在于它的互动性,假如选择某一角色总是必败无疑,又如何奢谈互动性呢?

最后,是合理的判定及延迟时间。在所有的格斗游戏中,都有发招或防御后的延迟时间,意即在这一段时间内人物不受控制,一般称之为延迟。而判定是指程序以图形向量框出的被攻击范

围与攻击判定。有了这个本质、才使格斗有了多变性与耐玩度。如何利用延迟抵消摇杆动作连续出招;如何利用无判定时间死里求生等等,不一而足。这些,都是将人物的力量发挥至极至的努力方向,而一款格斗游戏更可借此延长寿命。

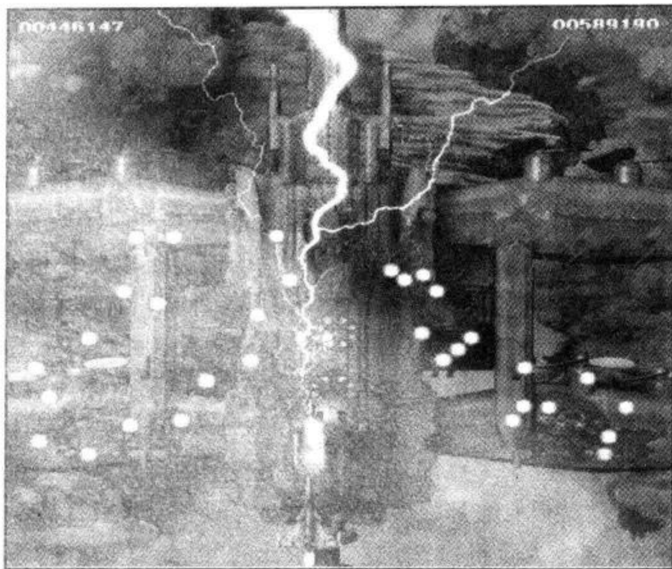


图 11.2 国产射击游戏精品——《天惑》

与《街霸》系列相比,《真人快打》系列的制作也相当严谨精致,但其操作上的缺陷确实是一个致命伤,大多数人都不习惯用按键进行防守,影响了它的推广。不过,它所首创的真人影像制作方式,使之成为真人摄制格斗的经典。因为玩家追求游戏更加真实、格斗技巧更加多样,简单的2D格斗已经满足不了要求。在这个大背景下,许多著名的3D格斗游戏也已移植完毕,它们将是未来格斗游戏的发展方向。

格斗类游戏的基本要素

●必须是角色之间实力相当的决战,通常情况下是一对一,特殊情况下也有多对一的时候。

●必须有基本技、必杀技以及连续技的设定。各种技巧之间有不同的等级和攻击判定。

●必须有攻防的概念。防御是格斗游戏中不可或缺的重要组成部分,仅有攻击不能构成格斗。

枪林弹雨:射击类综述

作为动作类游戏中的一个元老级分支,射击类游戏的重要性是不言而喻的。从早期的《炮台打伞兵》这种初级游戏发展到《雷电》系列,经历了从简单到复杂,从单色到多色的变革。早期的射击游戏中没有宝物的设计,玩家使用基本火力就可以顺利通关。随着CPU运算速度的提高,电脑同时处理多个运动物体的能力也大有改观。因此,射击类游戏不仅画面越来越豪华,难度与刺激程度也因玩家更高的要求而水涨船高。最为直接的方法就是大量增加敌机、流弹的数量,提高敌军生命点(或耐损度),甚至于满屏都是敌机、流弹,不仅在视觉上形成强烈的冲击,而且对玩家的应变能力也提出了新的挑战。因为敌军数量的增加,就迫切要求己方火力的加强以应付这种局面,从而推动了宝物的出现。宝物的作用一般是提升火力或者是增加炸弹,它们的形状在不同的游戏中也各不相同,不过往往都是用P和B代表,取英文中Power和Bomb——火力和炸弹的第一个字母。每获得一个宝物B就增加一枚威力无穷的炸弹。此外,因为投放炸弹之后可以消除多数流弹和敌军,在危急时刻可以帮助自己逃过劫难,也称为保险。每获得一个P宝物火力加强一级,从最初的基本火力直到最后的最终火力(一般称为“满枪”),往往需要吃若干个宝物P。这也导致在满枪死掉之后由于火力不足,根本就没有继续游戏的可能性而大大降低了游戏的趣味。这种模式发展到《雷电》系列就已经走到了尽头,游戏厂商对此也有所觉察,相应的举措就是将从基本火力升级到最终火力的级差缩小,一般只有3~5级,而且最强火力在一段时间后还会自动降级;或者是重新开始后的己方成员就有适当的火力级别,足以应付一时之需。在街机上,甚至还出现了设定摇杆指令系统发射最强火力的设计。尽管如此,这类平面射击游戏如何提高趣味性,均衡火力与敌军数量等等方面还有很多工作要做。

一般说来，决定一个平面射击游戏是否成功的因素有以下几点：

首先，是优秀的画面质量与音效。游戏画面质量的高低直接影响人们对这个游戏的第一印象。对于射击游戏来说，玩家追求的就是感官刺激，假若画面质量不过关，很难让人产生兴趣。因此，多数射击游戏中无不极尽渲染之能力，把画面效果做得光彩夺目。例如，各种敌机爆炸后的残骸、各种保险的施放效果等等。另外，音效的成功烘托也是一个重要组成部分。各种武器的发射声、敌机的爆炸声，配以激荡的背景音乐，使人血脉贲张。

其次，是良好的游戏操作性。只有优异的操作性能，才能让玩家指哪打哪，灵活地躲避多如牛毛的流弹与敌军，并从中体会到游戏的乐趣；恶劣的操作性能只能使玩家对游戏失去信心，最终放弃。

最后，是恰当的难度设定。过于简单会使人觉得乏味，提不起兴趣；难度过高则容易使玩家产生挫折感，失去兴趣；只有合理的难度设定，才能最大限度地调动玩家的积极性。同时，冷暖色调的搭配组合要尽量达到张弛结合的目的：紧张时步步追命，让玩家要集中精力以应付各种突发事件；松弛时身心放松，以利于玩家再次投入战斗。

《诺瓦风暴》为传统的射击游戏开辟了一个新天地，有别于传统的2D射击游戏的第一人称视角运用，使玩家更能体会到与敌机面对面厮杀的紧张与残酷；敌机的出现引入了编组的概念，当玩家把一个小队的敌机全歼后，就会出现一个奖章；不同个数的奖章对应不同的武器系统，玩家可以根据自己的需要选择合适的武器。在这一方面的另一成功之作就是《魔毯》系列。它也是采用第一人称视角，惊人的声光效果，虚拟世界中真实的互动性，加上以魔法代替弹药、以魔法的升级代替火力的加强这种天才的创意，使它独树一帜，成为3D射击的典范之一。或许，3D化的视角将会给古老的射击游戏带来新的活力。

射击类游戏的基本要素

- 以远距离攻击手段为主。
- 不存在跳跃动作。
- 游戏中控制的主角只有被击毁、撞毁两种丧失游戏机会的方式。

鏖战四方：卷轴动作类综述

作为动作类最为根深叶茂的一支，传统动作游戏总是高潮迭起，精品迭出。由著名的动画片改编为同名2D动作游戏的就有《狮子王》、《阿拉丁》等游戏。依托成功的卡通形象，这些游戏无一不大受欢迎。譬如，《阿拉丁》取材于阿拉伯神话，讲述的是一个“英雄救美”的传统故事。情节虽然老套，但加上神话色彩的渲染和迪斯尼的精心制作，仍然获得了极大的成功。具备了受人欢迎的主角，再将其改编为动作游戏，就已经有了一半的胜算。《阿拉丁》这部游戏延续了迪斯尼的一贯画风，画面精细、亮丽，使之增色不少。将《阿拉丁》作为典型，是因为它几乎囊括了所有2D传统动作游戏的特点：

首先是攻击方法的多样性。游戏中不仅有短程攻击——用刀杀敌，还有远程攻击——用苹果伤敌，再加上游戏中随时出现的种种机关、道具的应用，几乎所有的攻击方法都一应俱全。其次是动作的多样性。主角的行动方式除了行走、跳跃这两种必备的看家本领外，还有了爬绳、爬竿等多种动作方式。最后，是受伤的多样性。主角可能被火烧伤、被敌人砍伤、被飞来的坛坛罐罐砸伤等等。

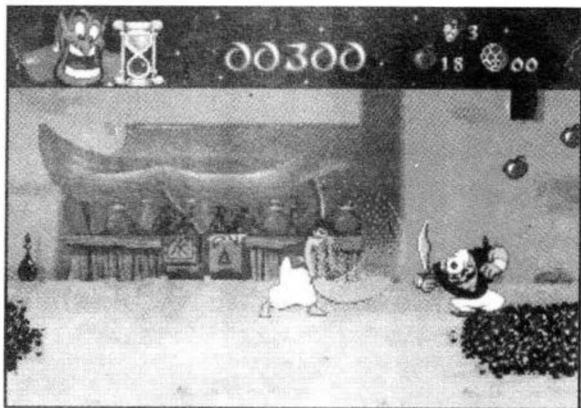


图 11.3 卷轴动作游戏的代表作《阿拉丁》

在2D动作世界里是卡通形的游戏一统天下；在3D动作游戏中却是3D贴图技术创造的世界。其中又以《时空游侠》为代表，其卓越的画面表现和流畅的动作，使它成为3D动作游戏的个中翘楚。

卷轴动作类游戏的基本要素

●必须有跳跃动作，并是过关的基本条件之一。

●一般都存在生命点(HP)的概念。主角的HP状况分为健康(满血)、损伤(部分血)以及死亡(无血)三种情况。敌人的一般攻击只会造成部分损伤，即损失部分HP，不存在某些射击类游戏中的一击(任意一击)必杀的状况。

●主角的死亡方式多种多样。可能被击毙、被机关算计或者落入深渊等等。

最后需要指出的是，所有的游戏类型其实都含有动作的成分，只不过这些游戏的诉求重点并非动作成分罢了。例如，在所有的角色扮演游戏中，全都存在战斗部分。这些一场场的战斗，使主角不断地升级，有助于故事情节的发展。在某种意义上，它们就是一块块将故事情节不断推进的基石。在策略类游戏中，同样如此，尤以三国类的武将单挑设定更加明显。体育类游戏那是更不用提了，它的一大分支：球类运动游戏中各种球员的动作还不能说明一切吗?而体育类游戏的另一大分支：赛车游戏，因为侧重点不同，还为此专门分为动作赛车类和模拟赛车类。这种例子在各种游戏类型中都有很多，不胜枚举。只要您细心观察，一定可以在各种类型的游戏中找到动作类游戏的影子。同时，因为在各类游戏中动作游戏成分的增加，甚至还出现了亚类型，Blizzard公司(中文名：暴雪娱乐有限公司)的《暗黑破坏神》就是一个最鲜明的例子。由此可见，动作类游戏在游戏界的影响和地位。又因为动作类本身所固有的激烈、火爆的特点，特别受到青年人的欢迎。随着技术的发展，动作类游戏的道路只会越走越宽广。

动作类游戏编年史

☆1992☆

《德军总部》(Wolf 3D)

《德军总部》由id公司推出。在游戏中出现频率最高的墙面装饰就是希特勒的头像和代表德军的铁十字符号。密室里的满地的金杯和珠宝构成了游戏中的另一道特殊景观。作为Doom like类的开山祖师,以今天的眼光来看虽然有些粗糙，但它却培育出了最早的一批Doom like类游戏迷，为后来的《毁灭战士》上市打下了良好的基础。

☆1993☆

《波斯王子2》(Prince of Persia 2)

《波斯王子2》卡通造型的人物与场景描绘，是这个游戏的最大特点。Jordan Mechner公司在继承了《波斯王子》画风的同时，在《波斯王子2》中的场景有了明显的改进，不再如同《波斯王子》那样单调乏味。高难度的设定和英雄救美的古老故事让所有沉迷其中的玩家欲罢不能。

《极道枭雄》(Syndicate)

《极道枭雄》是牛蛙公司的成名之作，采用的是45度俯视视角。大胆的创意、多样的武器以及火爆的战斗场面成为这个游戏的主要卖点。游戏中的玩家要指挥一个4人小组执行任务，采用哪种策略解决问题比较顺利就要看玩家的洞察能力了。

《毁灭战士》(Doom)

《毁灭战士》由id公司推出。游戏史上最为杰出的一部巨作，开创了动作类游戏的一个新类型。有了它的出现，才有Doom like这个名词的产生。游戏中的地面景观层次变化丰富,气氛也控制得不错。它在速度较慢的电脑上也可以运行得相当流畅。它的出现带动了整个游戏业的发展，导致大量与《十字军》系列类似的作品出现。

☆1994☆

《毁灭战士Ⅱ》(Doom Ⅱ)

《毁灭战士Ⅱ》由id公司推出。底层引擎和场景的表现方式，和《毁灭战士》的表现方式几乎完全相同，不过在对网络的支持方面作了重大的改进，即便是在因特网上也有良好的表现，使大家有机会从地区级的高手（在局域网上）上升为世界性的高手(在因特网上)。

《雷电》(Raptor)

《雷电》由成功的街机游戏移植而成。它的PC版忠实地再现了街机上火爆、豪华的场面，并且画面流畅、操作便利，成为PC平台上射击类游戏的一时之选。

《魔毯》(Magic Carpet)

《魔毯》在Doom Like类游戏大行其道的时候，牛蛙公司并没有跟风随潮，而是以自己精湛的技术和独特的设计理念为广大玩家献上了一份3D射击类游戏的厚礼。以魔法世界进行重新包装的射击游戏，给人一种耳目一新的感觉。游戏在声光方面的处理上也确有其独到之处，空中飞行的风声、地面的嘈杂声，都清晰可辨；外在的视觉效果更是不凡，在轰击相应的目标时，就会有各种对应的光影效果。

《诺瓦风暴》(Nova Storm)

《诺瓦风暴》Nova Logic公司推出的一部惊心动魄的3D射击游戏。游戏中采用了地形平滑技术、使得3D图像处理速度大为加快，声光效果非凡。游戏中采用的第一人称视角使玩家真实地感觉到面对面厮杀的残酷与痛快；敌机的编组更需要玩家开动脑筋灵活应变。

☆1995☆

《超级街霸2加速版》(Super Street Fighter 2 Turbo)

Capcom公司在街机上大获成功的超级大作在PC迷的热切期盼下终于在个人电脑上登场了。全新的得分系统和首创的连续技计数系统为玩家带来全新的感受。要注意的是,PC版的人物攻击范围作了修正，街机上的高手可要小心了喔！

《真人快打3》(Mortal Combat 3)

Midway公司的真人格斗扫描游戏，同时《真人快打》系列也是第一个以真人影象制作方式所推出的游戏。而以它的故事背景所拍摄的电影《魔龙帝国》更是在各地蝉联票房榜首。在《真人快打3》中、除了原有的拳、脚、防御键之外，还增加了一个跑键，原系统中的“究级神拳”也被保留了下来。

《死星战将》(Dake Force)

LucasArts公司以《星球大战》为故事背景推出的Doom like类游戏。和正统的Doom like类游戏不同的是，游戏中有较强的冒险成分，游戏中主角除了要消灭帝国军士兵之外，还要解决相关的谜题才能过

关。同时，这个游戏还是支持VR技术最为成功的游戏，遗憾的是它并不支持网络功能。

《龙霸三合会》(Rise of the Third)

《龙霸三合会》是最为血腥的一个Doom like游戏。各种敌人“华丽”的升天过程，成为这个游戏的卖点之一。游戏中还有一个有趣的弹簧气垫设计，只要任何人走上气垫，就会自动跳起5~6米高，射击、瞄准都相当困难，在作战过程中也因此有了一些格外的乐趣。

《毁灭巫师》(Hexen)

《毁灭巫师》作为一个有着故事成分的Doom like游戏，它提供了挑选不同角色进行游戏的选项，这使它在当时获得相当不错的评价。游戏所使用的引擎和《毁灭战士》完全相同，只是随着技术的应用技巧不断成熟和技术本身的进步，它的游戏画面要比《毁灭战士》华丽，场景变化也比《毁灭战士》丰富得多。不过各个关卡之间的传送点设计得相当复杂，玩起来感觉相当累。

《十字军战士：绝不后悔》(Crusader：No Remorse)

由Origin公司推出的这部游戏以其华丽的SVGA图象、新颖的视角设计和良好的操作性赢得了1995年CGW的最佳动作游戏的桂冠。有趣的是，它所采用的引擎在《创世纪Ⅷ：异域》中恶评不断，经过部分改进应用在《十字军战士》系列中却大受好评，实在是令人匪夷所思。

☆1996☆

《十字军战士Ⅱ：义无返顾》Crusader Ⅱ：No Regret)

Origin公司的十字军系列再次出击！猛烈的爆破场面、华丽的声光效果让人大呼过瘾；变化多端的关卡与陷阱设计，需要玩家敏锐的观察才能躲过危机；高AI的敌人更需要精良的武器和过人的才智才能应付自如。

《烈火战机》(Fire Fight)

《烈火战机》由EA、Epic以及Chaoswork三家公司鼎力合作，自然不同凡响。它的激战场面很精彩，具有非常强的真实感。譬如，在炮台被击毁以后，就会冒出滚滚黑烟。战机不仅可以朝前后两个方向飞行，还可以横向滑行，各种飞行技术的熟练掌握是轻松过关的前提。而通过休息可以自动修复战机的功能则为初学者提供了锻炼的机会。

《遁入黑暗》(Fade to Black)

这部由EA公司发行的3D动作游戏，是经典动作游戏《闪电回归》的续集，这次《遁入黑暗》综合了《鬼屋魔影》、《失落的伊甸园》以及它的前作的精华，表现如何就不用提了。游戏中主角的所有动作都是在VR视角下进行，豪华而且真实。同时，因为游戏中的动作生动多样，所以对应的键盘操作也比较复杂，熟悉操作要花一定的时间。

《终极毁灭战士》(Finial Doom)

这是《毁灭战士》的官方资料片，都是由id公司推出。在底层引擎和技术的应用上和《毁灭战士Ⅱ》完全相同，但是场景和其它细节方面有了很大的提高。此外，id公司推出的同样性质的作品还有《最终毁灭战士》，经过id公司的再包装，在《毁灭战士》的世界里应有它们的一席之地。

《毁灭公爵》(Duke Nukem 3D)

《毁灭公爵》是一个充满美式黑色幽默的好游戏。极尽颓废的场景光影表现，多样化的武器和随处可见的小点子，使它成为一个在各个方面都足以和《毁灭战士》相媲美的同类型游戏。它的推出弥补了《毁灭战士Ⅱ》和《雷神之锤》之间的市场真空，使GT公司成为继id公司之外的另一个成功推出Doom like类型游戏的公司。

《雷神之锤》(Quake)

经过游戏迷们长时间的等待之后，《雷神之锤》终于和广大战迷门见面。它的推出没有让id公司的拥护者失望，这是一个划时代的作品，它将Doom like类游戏从2.5D时代正式推向了完全的3D时代，相信随着技术的进步，Doom like将会被Quake like所代替。同时，为了增加《雷神之锤》的故事性，id公司还特意邀请了著名的小说家为这部游戏撰写完整的游戏背景剧本。

《极道枭雄2》(Syndicate Wars)

这次Bullfrog公司再次显示了他们的实力。虽然视角与《极道枭雄》相同，但是队员的形象大了很多，制作也更为精细。与《极道枭雄》相比，它采用了全新的3D引擎，所有的场景都是用3D贴图技术制作，并且拥有真实的光源效果。此外，游戏中的视角可以旋转并增加了透视功能也为玩家带来了极大的便利。

《时空游侠》(Time Commando)

EA公司属下的法国Adline公司的作品向来不多，但质量相当高，给人的印象就是“不鸣则已，一鸣惊人！”。《时空游侠》作为Adline公司的力作，表现相当出色。游戏中的主角依次穿越9大时空，并且所有的景物、人物、动物都是用3D制作，效果惊人。游戏中的迷题也并不难，只是敌人的AI不弱，玩者可要小心了。

《古墓丽影》(Tomb Raider)

这部由Eidos公司出品的动作

冒险游戏刚一问世就好评如潮。各大游戏杂志纷纷以大量的版面对它进行详细的报道，因为它不光在引擎上表现出色，耐玩性和综合创意也是堪称一绝。游戏中的主角也由传统的铁血男儿变成了巾帼女杰，为寻找传说中的古物在四个消逝的文明世界中穿梭、冒险。

《音速小子》(Sonic)

Sega 公司的经典作品终于搬上了 PC。相信 MD 的爱好者和动画片的发烧友都不会忘记那个跑得飞快的刺猬，为了和邪恶的科学家对抗而四处奔波。游戏的画面鲜活、容易上手而且速度感十足，反应灵敏的玩家应该可以从中获得不少乐趣。

☆1997☆

《孤胆枪手》(MDK)

刚刚出道的 Shiny 公司出手不凡，第一个作品就在业界引起了巨大的反响。流畅精彩的战斗动画和简单明了的操作方式很快就征服了玩家的心。游戏中不仅有传统的第三人称视角方式，还有独创的狙击模式，使射杀敌人于千里之外成为可能。正是这种模式的出现和多样化的解决任务方式，使游戏具有极高的挑战性和策略性。此外，游戏中不时出现的一些幽默事件更是让人忍俊不禁。

《VR 战士》(Virtua Fighter)

看来 PC 机没有能力处理 3D 格斗游戏的谣言终于可以消失了。Sega 公司在街机上大受欢迎的 3D 格斗游戏也有了 PC 版。它的画面优秀而且可调解析度，采用 CD 音源的音乐和音效更是震撼人心，最受欢迎的是每一个格斗家各自鲜明的特点。

动作类游戏经典作品

动作类游戏最早只有2D横版打斗游戏和2D射击游戏。这两种类型的代表作分别是《波斯王子》和《雷电》。经过硬件的大发展和软件技术的提高,《毁灭战士》这种第一人称视角的游戏也出现了,并以其更加具有临场感的参与方式使大批的动作游戏迷投身于其中,这其中的代表作除了经典的《毁灭战士》系列以外,还包括《毁灭公爵》等等。传统的打斗游戏通过3D技术的引入发生了蜕变,游戏也因此显得更加真实并重新焕发出生命力,这种在原来的游戏基础上进行改进的3D打斗游戏代表作包括《遁入黑暗》、《时空游侠》、《古墓丽影》以及《孤胆枪手》等等;3D射击游戏则有《魔毯》这样的大作出现。此外,格斗类游戏也是动作类游戏的主流之一,它也是从2D走向了3D,代表作分别是《街头霸王》系列和《VR战士》系列。比较特殊的是《纽约大劫案三部曲》,游戏中以不同的游戏形式对各个关卡进行诠释,形成了另一道风景。

波斯王子系列(Prince of Persia)

Jordan Mechner公司出品的《波斯王子》系列以卡通化的人物造型与背景、简洁的操作使之成为一个令人爱不释手的游戏。这个系列是典型的2D横版动作游戏,它一共有两部,《波斯王子Ⅰ》讲述的是传统的英雄救美人的故事:在古波斯,国王出外作战,宰相Jaffar用铁腕统治着这个国家。为了除去篡位的唯一障碍,他要求美丽的公主在1小时内作出决定:要么嫁给他,要么被处死。现在,游戏的主角是公主唯一的指望。不幸的是,他已被关进了监狱。为了爱情,挣出牢笼,从恶势力的手中救出公主吧!

《波斯王子Ⅱ》在时间、故事情节上与前作衔接:在主角救出公主后,国王答应了他的请求,将其招为驸马。但邪恶的Jaffar并未死心,在公主与主角成亲不久之后的一个早晨,他用魔法将王子变成了乞丐,自己化身为王子,并想趁机杀掉王子。王子见势不妙,从窗台上跳了下去……为了夺回心爱的公主,证实自己的身份,玩家将再次展开冒险旅程。

游戏中存在几个难点:在《波斯王子Ⅰ》中最后一关的中途,离体的魂魄会与主角决斗,无论主角是杀死它或被它杀死,都会使得游戏结束。解决的办法是——收剑,这样魂魄将会与主角合体,并增加1个生命点,这也是游戏仅有的几个谜题之一。在《波斯王子Ⅱ》一共有14关,第6关存在两种选择:一是进去后立即从进入的门退回,这样将进入下一关的左侧入口,但会失去拿到大瓶红色药水的机会;二是进去后打通本关后进入终点门,这样将进入下一关的右侧入口,但难度较大。它的出口在底层墙根处的三角形破洞,只要主角蹲下,就可看见通道过关。这两种选择对游戏的进程没有太大的影响,以后各关的难度也差不多。在第13关,有一个过关的关键地:来到最左端的火焰处,使用“元神出窍”(不停地交替按←和→键),这时就会从王子的身体里跑出一个黑色的小人——它就是王子的元神。将元神跳到火炬上,正是“我不入地狱,谁入地狱?”。一段低沉的哀乐奏完后,就会看见从王子的尸体里又钻出一个元神,再次跳到火炬上去,取得神火后又回到王子身体里,一个新的王子就会出现了。记住,必须要在元神能看见尸体的地方使用这个方法,否则,王子就会真入地狱了。

因为这是一个传统的动作游戏,对跳跃技巧的要求比较高,所以对此玩家一定要熟练掌握。对于1~2砖宽,可以直接跃过;3块砖宽就要辅以扒墙法或应用跑跳;调整起跳位置也很重要,必须用小步走细心调整。在击剑技术方面,主要是运用“后发制人”这一战略,敌不动我不动,敌刚动我出剑,再辅以格挡之法,保证战无不胜。

《波斯王子》系列卡通类型的画风讨人喜欢,音效也较好地烘托了游戏中的气氛。操作界面简洁,流畅性极佳。游戏中各种机关的设置和破解方法以及正确路径的寻找使游戏的整体难度偏高,给予玩家极大的挑战。美中不足的是游戏中的背景比较单调,走来走去都是那么几个画面,没有什么变化,让人觉得乏味;在《波斯王子Ⅱ》中,大概制作公司也注意到了这个问题,花了相当的精力来布置背景,使《波斯王子Ⅱ》的画面比起《波斯王子Ⅰ》就有了很大的提高。在操作上,这两个游戏保持了系列的一致性,只是调整、增加了个别功能按键,没有大的变化。对于喜爱卡通和动作游戏的玩家来说,这个系列是不错的选择。

雷电(Raiden)

《雷电》本来是街机上一个著名的2D纵版射击游戏,以优秀的画面、上佳的音效成为众多射击游戏迷的首

选。在PC机上也有这个游戏的移植作品,并且移植得相当成功,将街机上那种激烈火爆的气氛忠实地在PC机上再现出来。

游戏中所采取的是"一击必杀"的方式,也就是说,不论玩家的战机有多强的火力,最多也只能承受1次攻击。武器的设计并不多,只有2个大类4种武器,但通过宝物的提升,最终火力之强大实在让人吃惊。此外,游戏中还有一些隐藏宝物,为游戏增加了探索的乐趣。

游戏中的画面表现十分出色。为了充分表现游戏中的魅力所在,《雷电》采用了全屏幕的显示方式,并且将街机上画面显示方式完全照搬了过来:横向的画面范围较广,在游戏进行时只能显示其中的一部分,当玩家控制的战机左右平飞时,才能看到另外的画面。也就是说,并非所有的建筑和敌人都出现在屏幕上,使游戏的自由度比较大。不过,在屏幕之外的敌人也会发射子弹,玩家在猝不及防的情况下很容易被这种流弹击中,也使得游

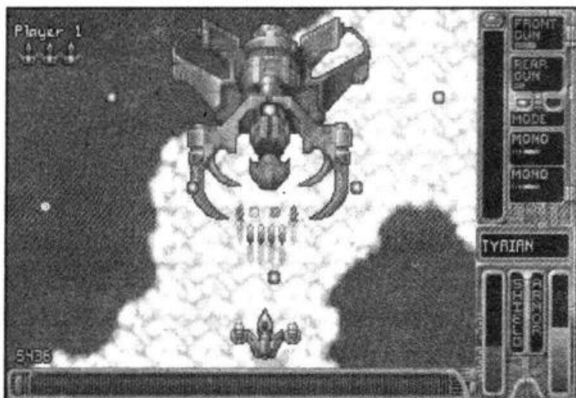


图 11.4 长盛不衰的纵向卷轴射击游戏——《雷电》

戏中不可预知的因素增多,加强了游戏的趣味性。在解析度方面,虽然只采用320×200×256色的模式,但大部分的物品和地形都能较好地绘制出来,游戏中所出现的敌人也都保持了移植前的特色,可以一眼就认出来。对于物品等的配色也比较自然,光影效果也表现得很完整,玩家甚至可以根据地面上的投影判断出敌人将会出现的位置!在射击游戏中占有很大比重的各种爆炸场面的营造也十分出色,从敌机的中弹到化为飞散的碎片,爆炸的动感和破坏力表现得相当细致。尤其对是关底Boss爆炸场面的描绘更可见这是大手笔:满屏的碎片、升腾的烟雾、各种实时的光影效果……,真是让人觉得震撼。此外,地面目标在爆炸后所留下的坑洞也拥有相当的水准。

不过,由于绘图引擎的关系,游戏中的画面绘制速度和屏幕上的运动物体的数目成反比,也就是说,当屏幕上的敌机很多时,画面的更新速度会放慢,就好象在放慢动作电影一样;当玩家把这些敌机消灭了大部分,画面会突然变得很快,玩家往往会因为适应不了这种变化而丧失游戏机会,这也是游戏中一个不尽合理的地方。

和画面息息相关的流畅度,在游戏中提供了选项供玩家进行选择:或者是流畅度优先,这时可以获得在街机上一般的火爆刺激感,但有些画面细节会丢失;选择画面优先的话,游戏的速度会比较慢,适合新手入门。

在游戏的音效方面,则表现得中规中距。各种敌机的不同爆炸声、不同武器的发射声等等都能够相当好地表现出来。游戏的背景音乐更是杰出,不但恰当地将游戏中的气氛很好地烘托出来,更能够将玩家的积极性充分调动起来。

游戏的操作则可以通过键盘或者摇杆,并且支持双人作战的模式。不过,游戏中并不提供连发功能,玩家必须不停地按Ctrl键开火,这实在是与PC游戏需要体贴玩家的宗旨背道而驰。此外,游戏中的关卡过少(只有8关),中途不能存盘,难度的选择缺乏特色,只是改变开始时的游戏机会等等,这些也是主要的不足之处。

就整体而言,这个游戏的表现在PC射击游戏中还是出类拔萃的,较好地营造了射击游戏应有的氛围。

毁灭战士(Doom)

可以说是在现实中,一切是那么平静,那么循规蹈距,人们忙碌、奔波、忍耐……而id公司却提供了《毁灭战士》这样一个世界供玩家渲泄,从而使之能更理智地面对现实。

"当你走在越来越暗的隧道里,突然前方出现了一双血红的眼睛,这时你最好溜之大吉,不然……"这是id小组的一个成员描述的《毁灭战士》后续作品《雷神之槌》中的一个片断。其实,在《毁灭战士》里早就有如下的情节:主角兴冲冲地拾起钥匙,却不幸踏中机关,四周顿时一片黑暗,怪物们从角落里蜂拥而出。当玩家拼着最后一点儿气力消灭它们之后,才发现鼻尖已经渗出了冷汗。《毁灭战士》让玩家无时不刻不被致命的威胁所包围,体验恐惧的感觉。这种威胁甚至来自于其他玩家(如果玩家在网上战斗的话),在现实中又有什么能让玩家亲身经历这样的冒险呢?

在网络中战斗,敌人不再是皮糙肉厚头脑简单的怪兽,而是拥有真正智商的其它玩家。这是一个时刻充满危机的世界。拾取装备的时候,玩家要小心身后的冷枪——大厅柱子的后面也许暗藏着百发百中的狙击手。对此,玩家只能以牙还牙。只有强者才能生存,这就是《毁灭战士》中的法则。为了成为强者,玩家只能象小兔子一样时刻戒备,象狼一样无情地猎杀,象狐狸一样万分狡猾,把前进、



图 11.5 《毁灭战士》阴深恐怖的气氛

转弯、平移、开火变成本能,永远不要放慢动作,否则等待玩家的将是被"消灭"的命运。

在《毁灭战士》的世界里玩家同样有可以信赖的朋友。在网上作战,相互间的配合救助变得十分重要。对此,身经百战的战士们自有高招。比如正面吸引,攻击两翼,交叉火力相互掩护……火箭弹掩护下的进攻大概没有人挡得住吧?有时候,朋友也充当一些其他角色。例如,当玩家与别人交换物品时,他就可以站在一边,一旦对方要使诈,绝不轻饶!

可以说,在《毁灭战士》中是真正的探"险"。如果到了一个新的地方,不打开这道门玩家永远也不会知道有什么在门后等着他。然而,好奇心也许会使玩家丢了"小命"。当玩家击退了门后的对手后可能仍旧两手空空,也可能已经中奖!实际上,正如 id 公司所透露的,他们的目标是为玩家们创造更新奇、更有吸引力的世界。但无论怎么说:"它将非常可怕!"

《毁灭战士》的吸引人之处还在于它的机关。它可能让玩家送命,也可能使玩家打开一个装满各种装备的箱子。只要仔细观察,开动脑筋,加上灵活的身手,一定斩获颇丰。要知道,游戏的制作者们把大多数时间投入到"关卡"的制作上,这其中可以探索的东西一定相当的多……

在《毁灭战士》中,特别是在网络中进行游戏时,战技是否精湛决定了游戏者的命运,而战术的运用也十分重要,下面几点经验会对玩家有些帮助。

"工欲善其事,必先利其器",无论是键盘还是鼠标或者轨迹球都必须处于高度的良好状态。这不仅是要这些机件的灵敏度高,而且是要求人机的配合达到一个最佳状态。相对来讲,鼠标和轨迹球控制方向比较灵活,便于瞄准和近距离缠斗,而用键盘来控制前后运动和左右平移则十分顺畅,所以应该鼠标和键盘配合使用。此外,控制键的定义必须符合个人的习惯。

攻击的动作一定要娴熟,如圆圈攻击(指围着对手转圈,而枪口总是对着对手射击)把对手搞得晕头转向,"之"字形奔跑以降低对手的命中率,使其无法瞄准,再来个突然回身杀个"回马枪"!这些动作可是不折不扣的基本功夫,需要经常练习。

拾取补给时要提高警惕,提防有人"守株待兔",枪口一定要对准最有可能出现威胁的方向。对可疑的角落可以用威力大的火箭弹等来个"火力侦察",以防遭到黑暗中的狙击!

"除非地形十分有利,否则不要待在原地"几乎是个铁的法则,只有迅速移动才是对付"黑枪"的最好办法。

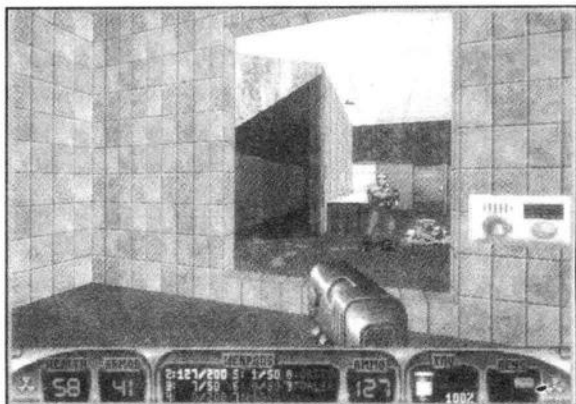
交战时敌人跑来跑去是件相当烦的事情,把对手压向墙角等容易"卡住"的地方是上策。而且这时用火箭弹等震荡型武器向他攻击,即使不直接命中也能将敌人消灭。

另外,对地图的熟悉程度也很关键,绕到敌人后面去偷袭甚至对对手迂回进行反偷袭都需要非常熟悉地形。

说到这里,玩家也许急于一试身手了,那好,赶紧披挂上阵,到"百万军中去取上将首级"吧!

毁灭公爵(Duke Nukem 3D)

自从 id 公司制作出划时代的巨作《毁灭战士》及其续作《毁灭战士 Ⅱ》以来,这种游戏已经演变成一种新的类型:Doom like,并得到迅速发展。一时间到处充斥着各个公司为占领新市场而推出的各种各样的 Doom like 游戏。有的运用了更先进的技术和引擎,但似乎都比不上《毁灭战士》这样吸引人。其原因是:所有的 Doom like 游戏看起来都差不多,没有自己的特色,模仿痕迹太重,有的还不如《毁灭战士》来得生动。就在这种情况下,有一部 Doom like 游戏却异军突起,受到玩家的一致好评,风头直逼《毁灭战士》,那就是 3D Realms 公司的《毁灭公爵》。


图 11.6 最好的 DOOM - LIKE 游戏《毁灭公爵 3D》

《毁灭公爵》到底有什么特色使得玩家如此看重呢？

首先从画面和音效上来看，《毁灭公爵》的水准是很高的。游戏中最高支持 800×600 的解析度，因而对画面的刻划十分细腻。例如游戏中的一些画面特效：灯光的闪烁，爆炸的火焰等等，玩家甚至可以清晰地看到用火箭弹将怪物炸成碎块的惨烈景象。而画面中的配色也相当成功，即使在 320×200 的低解析度下，也能够营造出相应的气氛。游戏中的音乐编排采用了欧美惯用的 MOD 格式，精心的编曲很容易让人产生身临其境的感觉。游戏的音效也很逼真，除了敌人中弹后痛苦的嚎叫声、武器射击声，子弹击中不同的物品发出的声音也各不相同，而敌人乘坐的飞行器由远而近飞来时的声音变化也表现得淋漓尽致。游戏还提供一项有趣的功能：玩家可以自己录音，然后设定成游戏中的特殊音效。爱搞幽默的玩家在这里可以大展身手了。

《毁灭公爵》中的武器种类也不算少，一共提供了 10 种武器：第 1 种便是最基本的铁腿神功，玩家可以让主角用脚把敌人踢个稀烂；第 2 种是手枪，射速较快但每射 12 发子弹要换弹夹；第 3 种是射速慢、威力大的霰弹枪，命中面积大，可以用作主要武器；第 4 种是射速超快的三管机枪，使用方便，不过弹药的消耗也是惊人的；第 5 种就是被称为“RPG”的火箭筒，威力最大，使用时最好计算提前量还得注意不要伤及自己；第 6 种是管子炸弹，可以把手电大的炸弹扔出去，然后用手上的遥控器在适当的时候将其引爆；第 7 种是缩小枪，发出绿色的脉冲将敌人变到只有老鼠大小，再踩上一脚，敌人就永无超生之日了；第 8 种是发射小型火箭的机械臂，火力密集，不过在联网对战时命中率不高；第 9 种是冷冻枪，发出冰弹将敌人冻成冰坨，然后踢一脚就碎了；第 10 种是红外线炸弹，将之安放在墙上，敌人一旦碰到炸弹发出的红外线就会自动引爆，这是只有高手才能熟练应用的武器。游戏中专门为武器设计了准星，使玩家能做到有的放矢。除了武器，《毁灭公爵》中还提供了不少有趣又实用的工具。例如防化鞋，穿上后可以在有辐射的废水上行走不伤毫发；全息激光的烟幕弹 Holoduke，它可以在原地制造出一个虚幻的主角，吸引敌人的注意力；火箭背包可以使主角飞上天，然后在敌人后方来个从天而降，爱好偷袭的人必备。有了这些武器道具的帮助，还愁不能大功告成？

《毁灭公爵》最大的特色就是真实。游戏的自由度非常高，除了在地上跑来跑去，主角还可以飞上天跨越障碍，或借助潜水装备在水中作战，不愧是现代化的全方位战争。而游戏中所出现的任何物品都是真实存在的，大到一幢楼房，小到垃圾筒酒瓶，都可以用武器进行破坏。令人惊讶的是当主角把厕所的陶瓷马桶打碎后竟然可以喝冒出来的水来补充体力（是不是和英雄的形象有点不符？）。《毁灭公爵》中还有监视摄像机的设计，玩家可以象在饭店中一样在监示器中观看到摄像机拍摄的内容，了解敌情。此设计在同类游戏中算得上是一个创新。《毁灭公爵》的地形因为大量采用了斜面，使其更为接近现实。游戏的场景设计除了第 2 大关在月球太空站战斗外，剩下的大部分场景都是现实中存在的：好莱坞的明星大街及电影院，潜艇基地、火箭发射中心、迪斯科舞厅和日式风格的饭店、空旷的大街和停车场等等，在这些地方作战玩家是否会如鱼得水呢？

游戏在操作设定上与大部分 Doom like 游戏类似，支持键盘、鼠标、摇杆操作，使玩家可以很快地上手。而且它还增加了快速 180 度回头功能，这次不用怕背后有人偷袭了。《毁灭公爵》也支持多玩家联线系统，玩家可以通过调制解调器、串口线连接或局域网来共同作战或者进行生死决斗。

虽然没能摆脱杀敌找钥匙过关的传统模式，但是《毁灭公爵》的一切表现都那么出色，可以毫不夸张地说它是 Doom like 游戏中的佼佼者。

遁入黑暗(Fade to Black)

相信动作游戏迷决不会忘记《闪电回归》这个游戏，它以流畅的动作、精细的画面和极富于挑战性的难度而

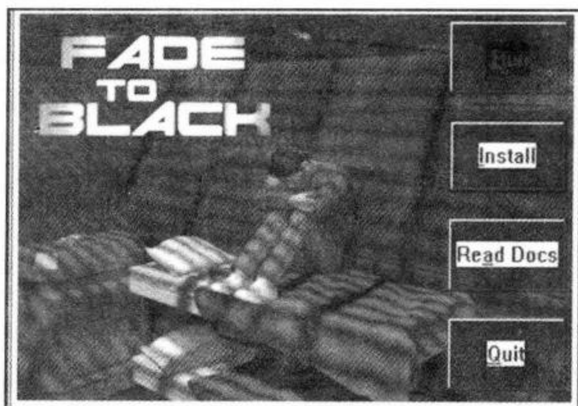


图 11.7 《遁入黑暗》

被动作游戏迷们奉为经典。《遁入黑暗》就是这个经典游戏的续集。它在《闪电回归》的基础上结合了《鬼屋魔影》系列的 3D 动作冒险以及《失落的伊甸园》的 3D 卷动方式这三者的精华，如何精彩就不用说了。

话说在前作中，游戏的主人公——康瑞·哈特在完成了对异形敌人的打击任务后，驾驶飞船逃离了那个随时会化为星际尘埃的基地。为了度过漫长的宇宙航程，他

将自己装入低温休眠舱，游戏的故事情节就从这里展开。

漂浮在宇宙中的这艘孤单的飞船终于被发现了。遗憾的是救起他的人是异形，于是他自然地被投入监狱。在反抗组织的帮助下，哈特顺利地逃出了监狱并加入了反抗组织完成击溃异形的大业。在漫长的战斗过程中，哈特获得了女主角——反抗组织年轻漂亮的女指挥官——莎拉的青睐，宇宙中的英雄从此将不再孤单。

游戏存在两种结局：一种是完美的结局，哈特顺利地摧毁了异形的主大脑基地并和莎拉一同返航。壮观的核爆炸在飞船的身后展开，它标志着异形的彻底失败和人类自由时代的重新来临。为人类的自由干杯！另一种结局就不太美满，虽然仍能够摧毁敌人的基地，但哈特将失去莎拉；假如玩家在最后一关进入某个特定的房间时动作过慢，莎拉将被杀害，这样的话将多玩一关——自己驾驶飞船逃离基地。

本游戏中每关都有其独特的环境和谜题，谜题的设定也是极尽巧思，并且十分合理。例如，进入游戏不久就会遇上一个难题：哈特需要通过的通道分为左右两部分，它们各有一道激光栅栏拦住前进的道路，只有在有重物压住开关时激光才会熄灭片刻。但它们的开关距离很远，激光熄灭的时间根本就不足以使哈特从开关处跑到激光栅栏的另一面，这时就需要玩家想尽办法利用敌方的那辆自走坦克车启动开关了。类似的谜题还有很多，想要过关而不开动脑筋根本就是不可能的。不过，解开谜题之后回过头来一想，又不得不佩服设计小组的匠心。

游戏中在每过一关后都会展示一段过场动画，质量非常高，整个游戏就象是在欣赏一部科幻电影，无论声光效果还是剧情人物，都给人以深刻的印象。尤其值得一提的是游戏中所有的音效都采用了 22kHz 采样，极为逼真。在图像上，游戏中的所有物体都采用了真 3D 贴图技术制作，立体感极强。

在游戏的战斗动作设计方面，为了力求生动多样，主角不仅可以行走、奔跑、跳跃，还可以匍匐、慢行、靠墙窥视等等，并且所有的动作都是在 VR 模式下运行。因而，不仅在操作键上设定的比较多，熟悉操作也需要一定时间的练习。VR 模式虽然豪华真实，但也使得玩家对游戏环境的适应时间变长，造成游戏难度的提高。好在游戏虽然是以第三人称视角进行，但计算机会随着主角位置的变动而自动把观察点切换至最适合的角度。不过有时候这个系统的切换并不合适，玩家这时候就需要留神了。

总体来说，游戏的难度虽然较高，但对于一个自诩为铁杆玩家的游戏迷来说，错过这个各个方面都有上佳表现的经典游戏实在是一种遗憾。

时空游侠(Time Commando)

《时空游侠》法国 Adeline 公司制作的一款动作冒险游戏。游戏难度中等，虽然有很强的冒险成份，但并无令人头痛的谜题。游戏采用 3D 动画造型，操作简单，极易上手。

游戏的故事起源于一次计算机事故：一种危险的病毒侵入了军方的计算机，在这台计算机中储存着从古至今人类战争的所有信息，如果不及时制止它，全人类都可能面临战争的威胁。玩家控制的主人公必须按照时序在计算机内部虚拟的从史前到未来再到计算机内部共 9 个时空中冒险，战胜计算机病毒幻化的敌人，最终超越时空，回到现实。

游戏中的 9 个时空都各具特色，呈现出不同的风貌。在不同的时空之中，配合当时的历史环境，游戏中提供了相应的武器装备供玩家使用：赤手空拳、刀枪剑戟直到现代化的枪炮。游戏中的武器主要都是从敌人处缴获或者从地上捡拾。其他的物品还包括黄色能量块、红色立方体以及蓝色记忆芯片，它们分别用于补充、大量补充生命值以及更换计算机被侵害的芯片，使计算机恢复正常记忆获得游戏时间。

玩家首先置身于史前时期：主角在一片蛮荒之中，赤手空拳或者利用最为简陋的木棒等武器与原始人以及各种野兽搏斗，其中包括著名的史前猛兽：剑齿虎。而此时的景物也只有岩石、树木、洞穴等等，将史前应有的气氛展现得淋漓尽致。第 2 关是古罗马帝国，玩者要与著名的罗马角斗士搏斗，还要在著名的圆形竞技场做一回斗牛士。观赏这种搏击当然是古罗马帝国贵族的主要娱乐方式之一。顺序而下的中世纪日本，玩者会遭遇空手道高手、相扑大师和忍者，这一关佛像处的秘密机关算是游戏中较难的一个"谜题"设置。日本的风土人情通过游戏中的房屋建筑、人物服饰得到了充分的展现。中世纪欧洲将

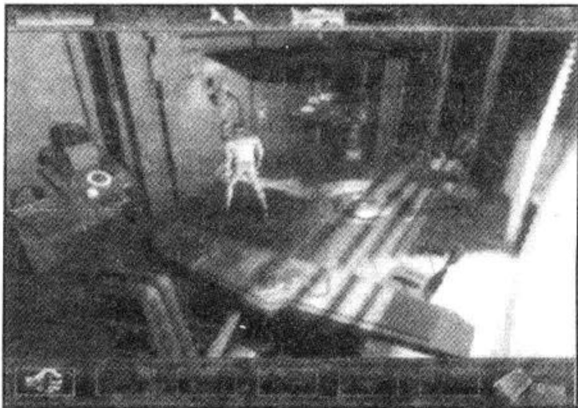


图 11.8 卷轴动作游戏的 3D 化——《时空游侠》

遇到女巫、魔法师以及中世纪武士，其中有一名钢甲武士，要对付它必须拿到一把巨剑。从第5关征服新大陆开始，游戏中首次出现火器——火枪，上岸后又会进入古印加帝国的神秘遗址。此后的第6关疯狂的西部、第7关现代战争、第8关未来以及在最后一关超越时间，玩家将分别在美国西部扮演牛仔、在硝烟滚滚的现代战争战场上扮演战场英雄、进入太空船扮演太空飞侠消灭一些不友善的外星人，最后进入计算机内部与时间赛跑，取得胜利并回到现实。

整体来说，这个游戏的声光效果非常出色，所有人物都是由3D贴图制成，对场景的描绘也很精美，在640×480的高解析度模式下图形颇有质感。人物的动画线路也十分精致，不过因为路线是事先设定，造成重要物品一旦错过就无法再回去重取的缺点。游戏中的音效和配乐虽然曲目不多，但对气氛起到了很好的渲染作用。另外值得一提就是在游戏结束后，有一段十分精彩的谢幕动画。一个个代表制作小组成员的3D角色随着字幕走出来作一段表演，保证让玩家大开眼界。

古墓丽影(Tomb Raider)

谁说动作游戏中没有女明星？拉娜·克罗夫特(Lara Croft)将会给人们一个最好的回答。在美国新墨西哥州的洛斯阿拉莫斯沙漠，随着氢弹爆炸的一声巨响，一个神秘圆盘上的覆盖物被冲击波冲走，展示在世人面前。根据这个线索，女探险家拉娜受人之托去寻找传说中的古代文物Scion，它已碎成4片，分别存放在4个古代文明的遗迹中，传说它就是亚特兰蒂斯文明中的护身符古物，或许这就是揭开亚特兰蒂斯大陆毁灭之谜的关键物品。古墓深处，机关重重；财宝背后，危险万分。

游戏分为4个世界共15关。第1个世界是古美洲文明遗迹（1~4关），然后依次是古罗马文明遗迹（5~9关）、古埃及文明遗迹（10~12关）和亚特兰蒂斯文明遗迹(13~15关)。场景风格特殊，每个场景都各具特色：美洲玛雅文化的图腾石柱，古罗马的竞技场，古埃及的金字塔和想象中的亚特兰蒂斯都尽收眼底。同时，游戏中的怪物设计也和每个世界的背景基调相吻合。代表美洲特色的是迅猛龙——一种在史前美洲分布最为广泛的恐龙；与古罗马文明相对应的是在竞技场中人兽大战的主角之一——狮子；埃及文明中的木乃伊怪以及从传说中高度发达的亚特兰蒂斯文明的生命培养球中跳出来的怪物等等，不一而足。游戏还包含了很强的冒险成分，玩家需要寻找特定的物品解决相应的谜题，才能从一个场景转到另一个场景；各种机关、谜题的设计极富巧思，解决的方法都很合理而不会让人厌烦。不过这也绝对不是逞匹夫之勇就能过关的。在游戏中，干掉敌人的方法也有多种，例如：有一个场景玩家会遇到恐龙，这时即可以硬拼证明自己是最强者，也可以躲在高处恐龙伤不了的地方开枪，以体现出万物之灵的智慧。

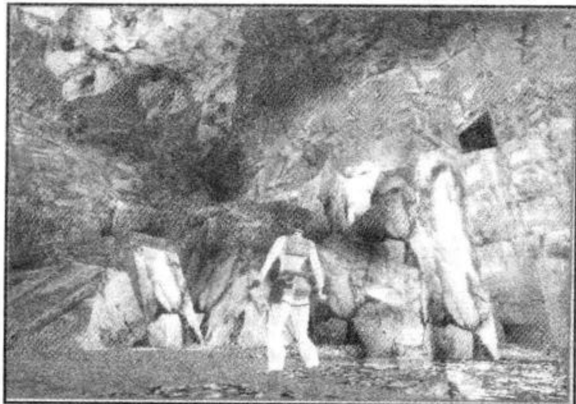


图11.9 《古墓丽影》对任何人都是一个挑战

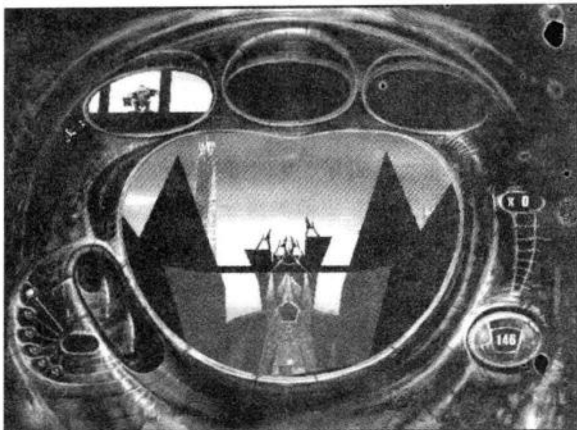
需要指出的是，因为设计小组认为只有极高的难度设定才能使得游戏的生命力延长，所以《古墓丽影》的难度设定对任何人都是一个挑战。与此对应，游戏中人物动作就设计得比较多，不仅有传统的跑跳走，更有左右平移，后滚转身等特技动作。在某些特定的情形，还有攀岩平移、游泳等设计。玩家不仅可以用游戏中的缺省键盘设置，更可以依据个人习惯进行重新编排。

由于《古墓丽影》采用了真3D即时贴图技术，360度全方位主观视角，人物在游戏中进退自如，还可以通过热键随意缩放，图像质量与场景设定都非常出色。这部大作的出现，为即时3D动作游戏开辟了一个崭新的局面，它的场景不再是《毁灭战士》中笔直的通道，而是复杂庞大的建筑、飞瀑直泻的深潭与怪石林立的山谷等等。音效方面的设计也是出手不凡，拔枪声、武器发射声、跳跃时衣袂所带起的风声以及落地声……等等，尤其是人物在跳跃时撞到了岩石上，还会发出痛苦的“嗯”声，可以说是面面俱到，考虑得十分周全；声声入耳，模拟得十分真实。

气势恢弘的建筑、跌宕起伏的剧情，让人欲罢不能；一场游戏一场梦，能否永远留在这个梦里？

孤胆枪手(MDK)

《孤胆枪手》是Shiny公司在PC娱乐市场上推出的第一部游戏。雄心勃勃的Shiny公司准备用这一效果惊人的3D立体视角游戏打开市场，确立自己在游戏业界的地位。在这部游戏中，玩家扮演的角色将潜入敌人的基地偷取武器并利用这些武器消灭敌人。故事发生在公元1999


图 11.10 歼敌于百步之外的狙击模式

年，科技的高度发达使整个宇宙间充斥着数不清的电气通道，人类就靠这些密如蛛网的通道在银河系方便地往来。但这也带来了灾难，一种被称为“潮流骑士”的邪恶生命体，经由这些通道奴役了全人类。数年前，怪博士弗卢克·霍金(Fluke Hawking)与他的两名同伴曾在太空中失踪，人们都认为他们难逃厄运，而实际上他们却在太空呆了5年。当博士返回地球发现这里已被异形攻占时，他在实验室里挑出一些在战场上用得着的发明，交由助手柯特·海克特克(Kurt Hectic)前往地球拯救世界。

游戏共有50多个关卡，分布在5座挖掘中心。进入游戏后，玩家会发现《孤胆枪手》比同类型的游戏确实要高出一大截，它的出现将会完全改变动作游戏的面貌。《孤胆枪手》与通常的第一人称视角的游戏相比，它结合了潜伏、突袭等战术要素，给予玩家更多的发挥空间。编程人员深厚的功底，出色的编程技术，让玩家不需要准备3D图形加速卡就可以看到得到的画面表现成功地营造出了未来世界的惊人影像，从而获得一个前所未有的游戏新环境。游戏中所采用的3D高速引擎，不但卷动流畅，而且可以保持高品质的画面，一般3D中的马赛克现象也几乎得到了根治。根据设计公司的透露，游戏中的画面包括3层卷轴：最远的一层是预先绘制的美工图片，在背景处卷动；中间的一层是真正的3D，用简单的材质粘贴使游戏的画面速度加快；最近的一层就是柯特本人。而柯特的造型与动作都是将真人的动作输入电脑后再分析合成，使人物的造型流畅自然，动作舒展真实。为达到精益求精的效果，光是片头动画中柯特跃上MDK这3个字母所组成的平台上的这一个动作，特型演员就作了上百次的尝试。

游戏世界的真实性与高度的互动性，也是这个游戏的主要特色。玩家在游戏中可以不受任何限制360度全方位行动。而游戏中的每一个物体，不管是装备、武器还是敌人或是已经被消灭的物体，都是相互独立的个体，玩家可以清楚地看到各物体之间的相互作用。举例来说：当玩家对空中的敌人进行射击时，如果只是打中敌人的手臂，那么它会因为子弹的冲力在空中旋转不停；如果打中的是飞行悬翼，敌人就会立即坠落。

游戏操作十分简便，玩家还可以根据自己的习惯自由设定。游戏的规则也很简单：杀掉所找到的所有敌人、尽量收集物品、抵达关卡目标。但并不是所有能看见的敌人就能被歼灭，由于所有武器都有一定的射程，并且存在一些透明的障碍物，适时地切换到狙击模式，歼敌于百步之外将是过关的关键。此外，玩家还可以呼叫太空狗(博士的宠物，柯特的伙伴)进行空中支援，甚至还可以驾驶轰炸机炸个遍地开花。这种歼敌方法的多样性让人大呼过瘾。不过，游戏中敌人的AI也不傻，他们会根据环境的不同而有不一样的反应：当玩家拿着枪肆意扫射时，说不定敌人就会包抄柯特的后路；当看见自己的伙伴受伤时，他们甚至还会跑过去看望！玩家会发现，随时注意周围情况并采取相应的措施，才是生存的唯一法则。因为“规则简单”与“游戏容易”并不能划上等号！游戏中最主要的武器就是柯特的狙击步枪，它不仅可以发射各种不同用途的弹药，还可以自动调整焦距，瞄准不同距离上的敌人。当找到最适合的焦距时，大家会发现狙击步枪强大得令人吃惊！

总体来说，《孤胆枪手》的画面做得十分豪华，音效也不错，更有幽默的剧情和具有特色的道具，让玩家在紧张之余还能放松一下。结局的一段音乐电视，真人演出配以游戏场面，更是精彩万分。游戏操作简便，尤其是在动作游戏中最难把握的平衡性方面，极为出色。厌倦了Doom Like类的第一人称视角行动方式的玩家，不妨试试《孤胆枪手》，或许它会带来一种全新的感受。

魔毯系列(Magic Carpet)

从前，有一个美丽富饶的城市，可是由于一次魔法的失误，这里的一切都改变了，森林变成了沙漠，原本善良的生物也开始主动袭击人类，城市一片荒芜。游戏的主角发誓要找到发生这一切的原因，并将世界恢复本来的面目。伴随他的，只有一块会飞的魔毯。

以上就是《魔毯》的故事背景，它是由Bullfrog公司推出的一个3D射击游戏。《魔毯2》与《魔毯》相比，在主要的方面没有大的变化，只是对游戏的平衡度作了一些调整，并增加了一些魔法。完全可以把它们看作是用魔法世界包装的空战游戏，只不过是魔法代替了武器，飞毯代替了飞机，可以说这是一个非常具有创意、风格非常特殊

的第一人称视角游戏。玩家驾驶一块魔毯，用法术解决怪物后会得到一些法珠，借此增加魔法能力。游戏中有许多高难度的关卡，玩家不仅仅是一味地攻击，还必须交替运用各种法术才能取得最终胜利。

既然如此，法术的重要性可想而知了。游戏中一共提供了6大类24种法术，分别是：火系法术、闪电系法术、法力系辅助法术、移动系辅助法术、防御系法术以及其他类法术。火系法术包括火球法术、快速火球法术、火墙法术、陨石法术、火山法术等。其中，火球法术是最基本的攻击法术，大部分时间都用它来杀敌。快速火球法术可以看成是火球法术的加强版，效果也可以。火墙法术声光效果惊人，可惜攻击效果却不怎么样。陨石法术则是"术有所值"，威力巨大。作为终极火系法术的火山法术，威力极为惊人，在它的打击下，除了少数怪物还一息尚存外，其它小喽罗绝对是一命呜呼了。不过，火系法术有一个较大的弱点，即在某些特殊情况下会反弹回来(火山法术例外)伤及自身，所以要慎用。对于那些会反弹火系法术的怪物，就只能用闪电系法术了。闪电系法术只有闪电球法术和闪电风暴法术2种。闪电球法术的射程虽然比火系法术短，但因为它带自动瞄准功能及其相当不错的威力，应该是玩家在游戏初期的首选。闪电风暴法术则是一个大范围的攻击法术，用它对付群敌绝对没错。法力系辅助法术包括占有法术、法力磁石、偷取法力和城堡法术等4种。占有法术是将无主的法珠收归己有，让自己的气球前去采集。法力磁石是占有法术的加强，但是它耗用的法力太多所以使用价值不大。偷取法力法术可以吸干对手的法力，使他们暂时无法行动。城堡法术则是法力的源泉，多造城堡绝对没有错，不仅因为若没有等级足够高的城堡和足够多的法珠，就学不到高等级的法术，还因为城堡数量的多寡是游戏的胜利条件之一！移动系辅助法术则有快速法术、锁定法术以及传送法术等3种。快速法术包含了前进和后退这2种，不过一用键盘移动反方向就会失效。锁定法术与逃命用的快速法术相对应，是用来追敌的，它使主角可以永远跟在敌人后面——除非他用了传送法术或隐形法术。传送法术当然是传送用的，不过有一点请注意：传送法术必须使用两次才会回到城堡，因为第1次使用时它是设定当前地点为下一次的传送点。防御系法术包括反弹法术、反弹法术的加强版——群体死亡法术、魔力盾牌法术及隐形法术等。其它类法术则有治疗法术、地震、建造者法术、不死军团法术、远视法术等。其中地震法术、建造者法术都是改变地形用的，没有杀伤力。不死军团法术则是专门用来对付魔法师的，效果极佳。

《魔毯》的视觉效果极为惊人，除了丰富的地形地物，眩目的法术效果和怪物的造型同样令人印象深刻。而在游戏过程中的互动性也是少有的：当玩家用法术轰击地面时，地面上就会出现相应的深坑，其中的水竟然也有倒影、流动、波纹等效果。游戏的音效也是首屈一指。玩家在驾驶飞毯时，不仅有呼啸而过的风声，在经过人群时，也能听到嘈杂的吵闹声。此外，游戏的操作也极为简单，容易上手。与一般的3D游戏相比，尤为突出的是这个游戏竟然还支持立体眼镜和VR头盔！玩家如果带上VR头盔，那就可以更真实地体会那个魔法世界。

街头霸王系列(Street Fighter)

提起Capcom公司的《街头霸王》系列，可以说是无人不晓。在街机上红透半边天的这个2D格斗游戏，创建了此类游戏的典范。它对于游戏文化的影响是深远的，并波及到其它方面，甚至还出现了根据这个游戏的故事改编而成的漫画小说及电影。这么一个经典游戏，当然会被广泛移植，PC上也不例外。



图11.11 《街霸》群英图

《街头霸王Ⅰ》的出现并未产生很大的轰动效应，它只能选择隆(Ryu)和肯(Ken)，人物的造型也比较小，但操作方式与现在的《街头霸王Ⅱ》是基本一致的，唯一不同的是当时只有两个键，分别对应拳和脚。轻、重拳脚以按键按下的时间长短来区别。游戏的故事情节也很简单，就是参加世

界武斗大会，击败其他参加者后，与世界第一的武术高手——使用泰拳作为格斗技术的萨盖特(Saget)进行决战。在这个游戏中已经出现了以后被称为必杀技的格斗动作，它与普通技的运用以及操作设定等一起奠定了此类游戏的基础。

《街头霸王 Ⅱ》在故事上与《街头霸王 Ⅰ》承接，在隆获得冠军后，他发现武斗大会被一个黑暗组织所控制。为了查出背后的操纵者，隆与另外几名对此有所觉察的武术家开始了新的战斗。游戏的画面焕然一新，出场人物都绘制得特别精细而且特别大，每个人物都几乎有半屏高。游戏的出场人物也由 2 个增加到了 8 个，操作上继承了前作的优点并加以改进、创新，不仅每个人物都有基本技，还根据每个人物的特点设计了多种必杀技。为了方便玩家的控制，Capcom 公司还首创了革命性的 6 键按钮。游戏推出后，反响之大出乎预料，各种版本也接踵而出，PC 上移植的就是其中最为出色的几个版本，主要有《街头霸王 Ⅰ》、《街头霸王 Ⅱ》、《超级街头霸王 Ⅱ》、《超级街头霸王 Ⅱ加速版》等等。

PC 上的《街头霸王 Ⅱ》与街机上的《街头霸王 Ⅱ》相比，忠实地再现了这个游戏在街机上的魅力，画面和音效足以和街机上的《街头霸王 Ⅱ》相媲美。充满压迫感的音乐、音效以及人物几近真实的动作让人觉得就是在进行一场真正的格斗；就连一向是 PC 格斗游戏瓶颈的流畅性方面也极为不俗：人物的一招一式都看不出有明显的延迟，对于自己所发的指令可以快速反映在人物的动作上，决不会有慢半拍造成指令与动作脱节的情况发生。尤为可贵的是它在 486 型的机器上就可以运行得相当流畅，移植者的功力令人佩服。唯一的不同就是对人物的攻击设定作了重新定义，攻击判定与攻击范围都作了调整。例如，游戏中古烈(Guide)的月光脚刀的攻击范围就大了不少，在街机上捻熟的高手少不得又要重新适应一番。

《超级街头霸王 Ⅱ》的出场人物是 12 个人，包括以前的版本中不能选择的“四大天王”，画面与音效也有了很大的加强。最为突出的是它还提供了联线对战功能，通过调制解调器玩家就可以与远方的朋友过招了。《超级街头霸王 Ⅱ加速版》的出场人物则又增加了 4 个，在招式上还增加了蓄能的设定，蓄能值达到一定数值后，就可以使用本作中新加的超必杀技。不仅如此，还可以通过秘技选出隐藏人物：豪鬼。所有这些改进，使之一代比一代出色。

纽约大劫案三部曲 (Die Hard Trilogy)

由布鲁斯·威利斯所扮演的纽约市警察局的倒霉警察——约翰·麦克连曾在《终极警探》系列中经过 3 次惊险刺激的警匪大战，这一系列的故事已经改编为电脑游戏。这是继《天煞：地球反击战》以后，福克斯公司 (Fox Interactive)再次将知名的电影改编为电脑游戏。

《纽约大劫案三部曲》有许多令人惊喜的地方：首先是它将 3 集的电影合并为 1 个游戏，从而易于保持同一电影系列在游戏风格上的统一，使游戏的娱乐性提高了不少。游戏中将 3 个独立的故事情节分别用 3 种不同的方式进行诠释，与电影原作相呼应，取得了很好的效果。

对于电影中的第 1 部——摩天大楼浴血战，游戏采用的是第三人称视角。在这一部中，约翰·麦克连必须从第 1 层冲到 19 层的摩天大楼去拯救每一层的人质。在每一层，他都必须面对许多恐怖分子，他们的武器相对于麦克连那可怜的小手枪来说可都是重武器。幸好麦克连还可以在游戏过程中获得火力更猛的武器和治疗用的医药包，凭借玩家的智慧和矫健的身手，配合有利的地形，一定可以圆满完成任务。注意不要误伤人质，否则……。值得注意的是，在找到出口之前，切记不要把敌人赶尽杀绝，因为根据电影情节，炸弹将在最后一个歹徒被消灭后的 30 秒内爆炸，如果没有找到出口，后悔可就来不及了。在这一关，最好用的当然是键盘。

游戏的第 2 关是发生在纽约国际机场，前去为妻子接机的麦克连真是不幸，又遇上了恐怖分子。没办法，再次披挂上阵吧，谁叫他是警察呢！这一关对应电影的第 2 部——轰轰烈烈的一天。这次，游戏采用了第一人称视角的强制过版型射击游戏。电脑会自动移动麦克连，并且自动显示地图指示出主角当前所在的位置和将要到达的区域，预先知道敌人可能从哪里冒出来，玩家所要做的就是不停地开枪！开枪！！再开枪！！！在这个场景里所有的东西都可以破坏，包括玻璃、桌椅、饮料机等。本关的最后一部分是拦截飞机，麦克连可以用各种武器向这个庞然大物开火。比较特别的是，在这一关，假如麦克连误伤了



图 11.12 《纽约大劫案》的过场动画，图中右下为自由女神像，背景的大厦正在冒烟

市民,还会向他们道歉。

游戏的第3关对应电影的最后一部:新纳粹组织的领导人在纽约市安放了一枚炸弹,并扬言要炸毁半个纽约。趁警方搜寻炸弹的时候抢劫了银行价值上百亿美元的黄金。时间不等人,玩家这次的任务就是驾车找到炸弹并追回黄金。当玩家用车内视角驾车时,如果撞到行人,就会有一滩殷红的鲜血溅在车前的风挡玻璃上。这样,不仅充当了杀手,还会影响玩家的视线。本关最后还会有一场公路追逐赛。

这个游戏在操作上多样化,而且可以由玩家自定义操作方式,很是体贴。游戏中提供了从230×200到800×600的多种解析度,并支持256色、普通奔腾和多能奔腾处理器以及各种3D图形处理加速卡。在高解析度的模式下,游戏中的画面表现可圈可点,全部的即时贴图亮丽明快。并且游戏中对于细节的处理也十分用心:当敌人倒地之后,它的尸体并不会马上消失,假如玩家对地上的尸体进行射击还会看到尸体的抽搐。游戏中的背景音乐全部采用CD音轨,音效采用100%的真实立体声录音,无论是枪声、爆炸声还是其他的各种音效,都无可挑剔。不过,这个游戏也有让人觉得很不恰当的地方:不提供存盘功能!假如在游戏中途不留神Game Over了,就要重新开始,无形中提高了游戏的难度,对于初学者很可能会因为挫折过多无法看到结局而放弃这个游戏,这与尽量服务于玩者的宗旨实在是背道而驰。

第十二章

桌面类

方寸之间的对抗
——桌面类游戏综述

顾名思义，桌面类游戏即是在桌面上进行的游戏。听来似乎与前面分类方法有异，其实也的确如此。在游戏发展的历史长河里，各种传统游戏不都是立于桌面之上，玩在方寸之间吗？这些多在电脑游戏问世之前已就广泛传播、年代久远的传统游戏移植于电脑后，有的改头换面，充分使用电脑技术装扮，如《强手棋》，大部分依然未改朴素风格，但魅力不减。无论其如何包装，传统游戏的内核或本质依然故我，所以将其总称为桌面类游戏。严格讲来，棋类也应归于桌面，怎奈当今国际体育组织已将其收在旗下，只得作罢。

桌面类游戏在电脑游戏发展早期大量出现，形式多、数量大、流传广。它们多以程序短小、设计精巧引人赞叹，其中不乏自由软件。

这类游戏不追求动人的视觉感受和逼真的音响效果，无情节或情节简单，却力求形式新颖诱人，逻辑严谨。《大富翁》中投掷骰子的随机数提供了明显的娱乐性；《俄罗斯方块》中图形的组合变化提供了明显的挑战性；普遍的轮流制或多人参与制使游戏的对抗性表面化。游戏大多规则简单（积累分数过关或掷骰子得到机会），易于上手，拿得起，放得下。娱乐性、对抗性、挑战性兼备。

玩这类游戏，大多没有人物感情的干扰和情节的遮盖，任务简单得一目了然，矛盾抽象为极其单纯的“排序”、“上下左右”移动和“是非”判断等，不仅需要依据规则大胆地尝试，而且要求总览全局，分析失误，变换方法，寻找捷径，对逻辑思维能力的提高大有益处，因而在台湾地区也称之为“益智类”游戏。

桌面类节目能在简单中营造趣味，在平实中纵横对抗，并通过有限的空间来布设技巧、孕育逻辑，故而最能体现创作者的心智和才气。

纯粹拼图型

所谓的纯粹拼图型作品与时下较受儿童欢迎的拼图卡片的构成和操作相差无几。它是将一幅精美的图形分解成若干可移动的图像单元，游戏开始时，这些单元呈杂乱无章状，过关条件则是在限定的时间内将其复原，然后再进行下一幅图形的拼摆。

拼图卡片游戏最早起源于英国，大约有200多年的历史，至今不衰。在这种游戏中，难易程度的区分较为单纯，即在给定的画幅内，图像单元分割得越小，则越难拼摆，反之则易。尽管在电脑游戏软件中，拼图类游戏的主体样式是动作拼图型，但凭借电脑的优势，纯粹拼图型作品可使拼摆的图景系列表现一种明朗、活泼，具有一定审美情趣的主题。

拼图卡片的乐趣体现在完成后成功的喜悦，更主要的趣味当是能在杂乱中重建一种空间的秩序。

动作型拼图游戏

将动作融汇在拼图游戏之中，就构成了这类游戏的另一种主导类型。这类游戏的典型作品较多，《淘金者》便是其中之一。

《淘金者》始见于电脑版本，在国外早期的街机节目中也是一部热作。它是由Broderbund公司创意设计的。1984年，日本的Hudson公司将其移植成FC版。此后，从1985年至1990年先后有多家公司推出这个节目的系列化作品，大约在5本左右。

《淘金者》的过关条件一目了然。当主人公将场景中的全部金堆据为己有之后，便有一条通向下一关的天梯从上而落，主人公自然可以过关升局，游戏者从中可以体味到一种有惊有险、有胆有谋的快感。

取金堆之法如果易如反掌，则趣味性也就无从谈起。为此，设计师为了营造对抗，提升兴趣，塑造了三位既气人又迷人的敌手。场景中的砖道、爬梯、横杆等既是一道道风景，也是主人公一路行进的线路。兴冲冲地奔向一堆金子，没想到前面会有敌人来拦截，掉头就逃，追兵又至，情急之下只好就地打洞落荒而逃。最让人称奇的是三个敌手在杀气腾腾中还充满灵气地懂得合围之术，即根据小主人公的当前位置以及欲往何方的行动路线，电脑程序利用其数据查询功能而选出最短路径，为玩者制造麻烦。这也是该部作品的魅力所在。

《淘金者》另一匠心独运之处还在于金堆的拾取是地地道道的拼图化，尤其是一些深藏地下的金堆，开砖挖洞便是解决难题的主要手段，游戏者操作起来，常身不由己地沉浸其中。

在国外，《淘金者》被美誉为动作型拼图作品的金字塔。

蕴含数理逻辑的《仓库番》

《仓库番》尤其受到数理学人的喜欢。或者说，操作《仓库番》能够训练人的逻辑思维。在《仓库番》中，游戏者控制的主角是一位搬运工，他要将散放在仓库各处的货物推移（只能推而不能拉）到特定的地点（堆在一起），然后到下一仓库完成相同性质的工作。《仓库番》的难易程度主要是由仓库的构造以及货物的散落地点来构成的。进入每一关，游戏者都要认真的思考一番，以确定推动的顺序，绝不可盲目动作，否则将是无解。

《仓库番》的构成形式蕴含了数理逻辑的概念，加之设计者采用循序渐进的原则使各个关卡的难易程度张驰有序，因而使操作十分上手。

《仓库番》这一系列化节目的最早版本出现在电脑游戏中，如《仓库番》、《仓库番2》等。1986年，日本阿斯克玛公司将其移植成FC版。1989年，当任天堂推出便携式游戏机“GAME BOY”之后，日本Pony Canyoninc公司便推出了GB版的《仓库番》。尤其是在1990年，日本的NCS等三家公司依次出了MD版的《史上最大的仓库番》、PC版的《仓库番世界》、GG版《仓库番》，从而使《仓库番》这种桌面类游戏覆盖了绝大部分家用游戏机。

《仓库番》与中国著名的《华容道》是天然的近亲。如搬运工的动作与《华容道》里的空格(供图板拼挪之用)就一脉相承。这一创意是否受到过《华容道》的启发我们不得其详，但就《华容道》流行于海外，并吸引过许多人对它进行研究探讨，以穷其程序意义上的最小开解方法这些显见的事实上来看，《仓库番》的设计者很有可能也做过细心研究。

墙内开花墙外香的《上海》

近年来，麻将之风甚盛，四人聚成一局，设下方桌，便是方城之战。流行程度远超古人。其实，麻将不仅可以四人玩，一人独步麻将之间，纵横离合，是另一种玩法。有关这种玩法究竟起于哪朝哪代尚须人们去进一步考证。但在国外，以这种玩法而构成的《上海》系列却是桌面类作品中的不可多得的好软件。



图 12.1 小旅鼠风靡全球，出现许多衍生游戏，《新世界小旅鼠》便是其中之一

《上海》是将144张麻将牌作为基本组件，在每一关中，这些组件有型无序地堆成一个重重叠叠的阵形，游戏者要按着一定的游戏规则将其配对消除结伴出列。在游戏界面上，除了有难度、水平等惯常的选择范式之外，各关的牌形队列，还基于各种不同的花样，分别分为帝配列、龙配列、豹配列等。

《上海》是由美国 Activision 公司率先推出的，它是运行在麦金塔什 (Macintosh) 电脑中的一部热作。1987年日本太阳软件(Sun Soft)公司在取得美国公司授权后，将其移植成 FC 版节目。作品发表后，走红扶桑。在同一年度，即日本电气公司将 PC－ENGINE 推向日本市场之时，PC 版的软件群(5本)中就有一部是《上海》。目前，《上海》已成系列，不但畅销不衰，而且评价较高。

《上海》是中国古代文人雅士单人的一种玩法，虽费神却不伤神，并有助于思维的通畅，但现在却绝少见到有中国人去这样玩。美国人将其发挥，并享有专利。而日本人则见猎心喜，不惜工本买下出版复制发行权，使其红遍了日本列岛。

来自英国的精灵——《百战小旅鼠》

地处西欧的英国，有一种叫 Lemming(旅鼠)的小动物，体长约12厘米，喜欢群居。但它们令人不可思议的是常常聚结成军旅之阵，义无返顾地踏入波涛汹涌的大海之中，以集体自杀了事。至今，许多专家学者未对旅鼠的这种行为找到正当的缘由。

英国 Psygnosis 公司据此推出了一部与这种小动物同名的游戏软件《百战小旅鼠》(Lemmings)。此节目轰动一时，美国的游戏杂志称这是来自英国方面的威胁，意指英国人在电子游戏的创意方面，会有许多迥异之处。在1991年日本的太阳软件公司从英国主家公司那里取得了复制许可之后，发表了 SFC 版的《百战小旅鼠》。

这部作品的游戏流程比较简单，属过关型。在每一关内都有一个入口和一个出口，入口与出口自然有一番奇绝险境。在游戏中，几十只到上百只的旅鼠将从入口列队而来，游戏者要根据界面上的各种图标化指令在不同的境况中对这群小动物下达不同的命令，造出通向出口的坦途来普渡众生。HGCR 公司的《百战小旅鼠》共有145关，并分为难易几段。游戏和其他桌面游戏的不同之处主要反映在诸如“架梯”、“掘洞”、“中止”、“自爆”等十余条指令上，玩者要根据场景中的布

置灵活地动用各种指令，以求其开解方法，为这群小生灵铺就一条生路，体现了人类的智慧之美。在每关中，当玩者能比较称职地担负起这群小生灵的保护神时，即让绝大多数的旅鼠安全地走出出口，在精神上可获得极大的快慰。

《百战小旅鼠》在国外成为热门节目之后，游戏指令中的“自爆”方式也成了热烈谈论的话题。采用这条指令，某个特定的旅鼠在烟灭灰飞的过程中可将周边的砖石炸开一点缺口。显然这项指令源自于旅鼠集体入海自杀的行为。但大量采用“自爆”来破砖开沿的方式是被众多游戏者所不齿的，这也有悖于创作者的立意。《百战小旅鼠》的 AMIG 版本发表时，当游戏者采用“自爆”指令后，除了某个特定的旅鼠玉石俱焚之外，“Oh, no! ”这样的叫喊声也不绝于耳，以提醒玩者慎重处理。

SFC 版的《百战小旅鼠》在日本出版后，大陆书房和阿斯克码公司出版局分别出版了两本攻略图书。日本著名的电子游戏杂志《家庭电脑通信》也给予了极高的评价。

无论从游戏的主题立意到趣味性的表达方式，《百战小旅鼠》都是让人叫好的重要桌面类作品，它出自于英国，可能与英国大多数人用填字游戏遣兴消闲的文化氛围不无关系。

源自俄罗斯的创意——《俄罗斯方块》

在桌面类作品中，《俄罗斯方块》无异是一面迎风招展的旗帜。该作品是由原苏联的科学工作者艾力克西斯·帕契诺夫在 1987 年独立设计完成的。首见于电脑版本。

1988 年，日本 BPS(Bulet - Proof - Software)公司慧眼独具，买下了这个节目的 FC 版发行权。随着《俄罗斯方块》在日、美等国的家用游戏软件市场上的直线攀升，BPS 公司也由此扬名。尤其是在 1989 年，当任天堂推出便携式游戏机（即 GB 型游戏机）时，也相应地移植了这部作品。后来，日本游戏世界分析人士指出，GB 型游戏机之所以成为热销不缀的流行货，《俄罗斯方块》是它的最大卖点之一。

《俄罗斯方块》的游戏样式为大多数人所共知，即设计者构造七种形态各异的模块（所有模块均由四个正方形所组成，这也是帕契诺夫匠心独运的地方），它们以一种随机化的顺序落下，游戏者可控制其翻转、移位并为其安排一个适当的地方，当某一层面砌实垒严，随着一声音响提示，此层化为乌有。如此简单明快的游戏规则却迷倒了千千万万的人，连平素对电子游戏不屑一顾的淑女们也为此而神魂颠倒，其流行程度绝不亚于匈牙利人鲁毕克在 70 年代末发明的魔方，因此有人称它为“电子魔方”。

《俄罗斯方块》不单让普通人着迷，一些爬格子爬累了的文人墨客也禁不住上手。上海作家陈村在《和电脑游戏》一文中曾有如下叙及：

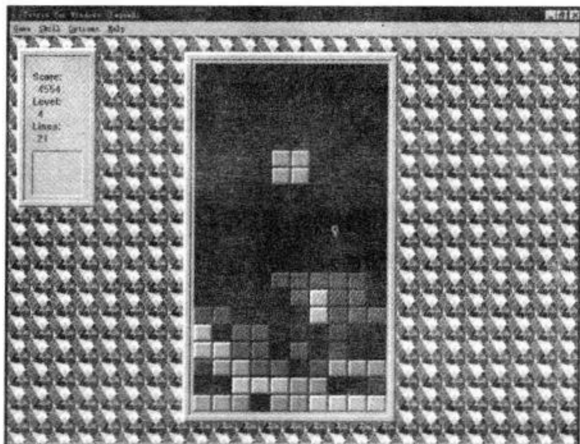


图 12.2　一个简单而又意味深长的游戏——《俄罗斯方块》

“那个晚上（指作者第一次将电脑搬回家的那一天），我玩的是最初级的《俄罗斯方块》，形状各异的积木像冰雹一样落下来，手忙脚乱地去对付，往往一会儿就输给了机器。是啊，无论怎么努力，最后总是要输给机器的。心里想不必和机器过不去，不玩了不玩了，手却又在动。这种游戏的害人之处在于你只须将小指轻轻地勾上两勾，于是一切从头开始，迅速得一点不伤害你的自尊心。时间过得真快，想起看表已是午夜三点了，忽然觉得眼睛倦了，身子也倦了。没出息啊，我自己对自己很不满意。”

“然而总是不能不玩。我渐渐找到了游戏的根据。例如，看看好些方块在滚滚泻下，有助于大

脑思路通畅。例如，我找到蕴含在游戏中的哲理——那些方块既然已经落下，那就应该给它找个说得过去的去处。倘若安排不妥，就会生事，它们或者昂着头，或者翘着屁股，怎么都不会服贴，你的这盘游戏只好眼巴巴地草草收场。生活中不就是这样吗，真所谓‘一人向隅，举座不安’。”

《俄罗斯方块》是否蕴含着“戏如人生”的道理，这仅是陈村先生的个人觉悟，但《俄罗斯方块》确实迷倒了千万众生。

《俄罗斯方块》的出现为桌面类节目的创意起到了一种启迪的示范作用。如任天堂在1990年推出的《玛里奥医生》(FC版，用同色药丸杀菌)、HECT公司推出的《扑克方块》(FC版)、世嘉公司的《宝石方块》(MD版)、美国阿塔里公司的《传送带方块》(MD版)等，这十几部节目都是“一花引来百花香”的俄罗斯方块型作品。这也足见《俄罗斯方块》的影响之大。

《大富翁》之路

相信大家不会忘了在国内游戏排行榜上稳坐钓鱼台的《大富翁》这类游戏。它代表了桌面游戏的另一种流派，左右这类游戏的便是由骰子所制造出来的随机。游戏的规则很简单，就是通过投掷骰子决定在给定地图上的行动的步数并到达相应的地点。根据地点的状态不同，由规则决定结果的变化：玩者或是买下空地，或是付费给地块的主人，或是加盖自己地块上的建筑提高收费标准。游戏的最终目的就是迫使其他玩者破产，使自己成为唯一的胜利者。这类游戏起源于1935年前的英国，一对年轻的兄弟创建了公司，旋即推出了《大富翁》类型游戏的真正鼻祖——《垄断》(Monopoly)。谁知这个小小的图版游戏竟一发不可拾收，风靡至今，势大弥坚。人们不禁探问，是何种道理让这种一张棋盘，一本规则，一副骰子，几粒棋子的小小世界迷倒了无数玩家，并且至今不衰呢？答曰：乃游戏中的竞争意识和公平原则。

可以说《垄断》的根本目的就是培养了人的竞争意识，而游戏中公平交易的原则又为每一位想发财的人提供了契机，何况其世界观还迎和了资本主义社会的基本规则：财富的所有者便是胜者，大肆挥霍之余，可见到“金制的痰盂里名贵的香槟泛着白沫；没有财富的人就是地地道道的败者，为了吃饱甚至不放过掉在地上的烂菜叶。”当这种规则开始左右社会的时候，《垄断》便获得了足够的土壤，其世界观的拟真性让人拍案。

十几年以前，随着开放的号角响起，《垄断》的中文版《强手》便登陆在中国。它强调了个人的参与，可以几个人同时玩，虽然左右游戏的是一对骰子制造的荒唐的随机，其自始至终的竞争无疑给缺乏商品竞争意识的人们上了一节商品经济理论课。精神文明的建设离不开物质文明的建设，只有经济发展到一定的程度，商品竞争的意识深入人心，才有今日《大富翁》的好运。

说到这里，应当佩服游戏设计者的慧眼独具，对社会现实捕捉的敏锐，就算是在现实这场最大的“垄断”棋盘中，作为运气的骰子帮了他的小忙，但不容否定的仍是匠心使然。不然就不会有这么多的电脑游戏厂商来分这块大大的蛋糕。

除了《大富翁》系列之外，象《欢乐幸福人》、《求婚365日》、《爆笑三国志》、《嬉笑春秋》……都属同类，再加上“Ⅰ代、Ⅱ代”显然是枝繁叶茂的一大家子，深受广大玩家的喜爱。

既然《垄断》已经让这么多人分了杯羹去，那它那远在英国的“生身之母”又当如何呢？1995年，该公司成立60周年的庆典之上有了圆满的回答：一副价值100万英镑(约合1300余万人民币)的纯金《垄断》耀花了每个人的眼睛，这就是对他们开创的事业的精辟总结：财富，在竞争、开创中取得。

桌面类游戏编年史

☆1987☆

《俄罗斯方块》(Tetris)

天才的创意，于简单之中蕴涵了无穷的变化，使许多玩家乐此不疲。它的出现为这类游戏奠定了基础，成为无可争议的里程碑。

☆1995☆

《不可思议的机器Ⅱ》(Incredible Machine Ⅱ)

齿轮运转、机械操作、理化实验问题、各种定律之运用及大自然间各种奇妙的问题……，只要玩家想得到的，都可在《不可思议的机器Ⅱ》这个游戏中加以验证。设计公司Sierra结合一代难度上的精髓和《脑筋急转弯》卡通式的造型与操作介面制作了这个桌面类游戏的最佳代表。它的最迷人之处，就是每道谜题的过关方法没有一定的答案，可让玩者真正动脑筋来思考问题和享受玩此游戏的乐趣。

《超级运动员》(Load Runner)

本游戏的主角是一个专门深入古代遗迹中窃取宝藏的人物。这些古代宝藏有一些穿着红袍子的僧侣在保护，他们的速度虽然比玩家慢，但每一个都死缠烂打，不达目的决不罢休。因此主角必须拼命的跑跳、爬楼梯、耍单杠等，以躲避他们的追踪，并掠夺所有的黄金。

这个游戏的最精彩处是在游戏的过程中，玩者必须时时动脑去解决何时运用炸洞技巧去牵制敌人或夺取黄金。本游戏可支持网络连线，玩者也可以自行设计关卡。

☆1996☆

《强手》(Monopoly)

《强手》的结构和大富翁类游戏类似，但是它的画面表现就不可同日而语了。游戏中采用了3D图形技术，所有画面均为3D造型，异常精美。同时，这个游戏还支持连网，难度设定比较特别，可以选择让电脑作弊或隐藏对手财产来提高难度，也可以设定电脑对手完全没有思考能力来降低难度。

《大富翁3》

政府租地与股票市场，是《大富翁3》的特色之一；道具的增加是这个游戏的精华，如各式卡片、机器娃娃、遥控骰子等。而游戏的3个场景配合当地特有的节庆与投资渠道，使每地都有自己鲜明的地域风格，从而在经营方式上也有所不同。本系列唯一的缺点是不支持连线，令人遗憾。

《非洲探险2》

以纸上游戏《非洲寻宝》所改成的电脑版游戏《非洲探险2》，堪称为桌面游戏的佳作之一。本游戏除了以大富翁式的探险寻宝为主要的玩法外，还加入职业等级的提升，以增加夺取宝藏的机会。本游戏除了一样是以掷骰子进行游戏，与一般大富翁游戏最大不同之处在于游戏具有剧情主题，玩者必须凭借游戏过程中的种植作物、开矿或盖旅馆、赌场，以增加进入内圈夺取宝藏的机会。《非洲探险2》以更多样化的探险场所、法术与道具及网络连线功能，可让更多喜好大富翁式探险游戏的玩者多一个选择的机会。

《欢乐小旅鼠》(Lemmings)

《欢乐小旅鼠》的游戏平台只能是Windows95，当那些毛茸茸的小动物首次佩戴枪械上阵，游戏又有了另外的情趣。其它功能还有3D立体斜角游戏画面、玩者可控制最多4双小旅鼠，最大的特色是支援网络连线功能，此功能增加了本游戏的挑战性及耐玩度。

桌面类游戏经典作品

《大富翁》类型的桌面游戏构成了国内此种类型游戏的主流，但它们都是起源于一种称为《强手》的纸牌游戏。其PC版本与常见的《大富翁》类型还存在一定的差别，后者在前者的基础上融入了中国特色，形成了具有中国文化气息的《强手》。此外，《不可思议的机器》系列也是桌面游戏中的佼佼者，它以其极富挑战性的难题设计、简易的操作以及多样的难题解法，很好地锻炼了玩者的发散思维能力，在桌面游戏的领域中独树一帜，也拥有相当多的爱好者。因此，本文主要介绍这两种类型的桌面游戏，它们基本上代表了国内桌面游戏的主流。

强手(Monopoly)

Monopoly译为中文的意思就是垄断。Monopoly原本是一种纸牌游戏，起源于英国，反映了资本主义社会自由竞争阶段，人与人之间互相倾轧、各逞心机的情况。这种纸牌游戏的玩法如下：玩者在一张大地图上随机投掷骰子，决定代表自己的棋子在地图上的前进步数，并对空白的或者是属于自己的地段不断投资，建立自己的产业。当对手路过自己的地段时，就要缴纳一定的费用。游戏的最终目的就是成为整张地图的所有者，迫使其他玩者破产。当然，游戏中还存在一定的道具，使整个的游戏过程更加富于变化、更有趣味性。PC机上的《强手》就是由上述这种纸牌游戏演变而来，基本的游戏方法与原来的这种纸牌游戏毫无二致。

《强手》由Parker Brother公司制作，动画由Westwood公司操刀，并在游戏中采用了3D图形技术，所有画面均为3D造型，异常精美，热衷于此的同仁不妨以它作为一个模型教材。不仅如此，本游戏中还配备了大量的动画和音效，玩家可以在游戏中找到废弃的垃圾场，也可以看到超高价位的豪华别墅。

这个游戏可供6个人同时进行游戏。它不仅支持Windows 3.1和Windows 95，甚至可以在因特网上找几个对手真刀真枪地大战一场。在游戏中移动的棋子也各具特色，它们各自代表一个玩家，有潜艇、汽车、大炮、木马等等。无论玩家扮演的是海底杀手，还是陆上精英，也不管玩家是好战分子，还是和平天使，都可以找到最贴切的象征物。看着这些奇形怪状的物品在桌面上走来走去，真是另有一番风味。

此外，游戏中还存在一个裁判，用以体现公平竞争的原则。他是有着两撇小胡子、戴着黑顶礼帽、穿着黑色礼服的典型英国老绅士，不仅负责帮玩家翻“命运”、“机会”等牌，还帮助玩家催讨过路费。在游戏的过程中，假如玩者资金困难，还可以通过土地交易和抵押房地产获取资金。当然，与他人进行金钱交易时必须经过全场人的同意才可进行。

这个游戏中难度设定比较特别，玩家既可以选择让电脑作弊或隐藏对手财产来提高难度，也可以设定电脑对手完全没有思考能力来降低难度。游戏中的操作界面也十分简便，一鼠(鼠标)到底，而且声光效果华丽，对游戏气氛的营造上也十分成功，让人跃跃欲试。

大富翁系列

大宇公司的《大富翁》系列共有3个作品，从《大富翁2》开始一炮而红，因而又有许多公司相继推出了自己的大富翁类作品，但仍以大宇公司的《大富翁3》最为出色，对这个系列的介绍也就以它为主。要说明的是，大宇公司的《大富翁》系列之所以成功，其根本在于它在原来的《强手》基础上对它进行了一番针对我国民俗民风的改造，使这个系列具有了浓郁的中国特色。虽然游戏的结构大致与《强手》相同，但



图12.3 采用3D技术和美式卡通风格的大富翁世界

是文化氛围的影响使它比从西方传入的《强手》更加具有亲和力，在市场上的表现也是《强手》所望尘莫及的。此外，游戏中的人物设计也独具匠心，例如阿土仔这样一个传统中奋起的老实木讷的农民后生形象，很容易成为玩家扮演的首选，他的成功无疑具有极大的感染力，使玩家更具成就感；而不同国籍人物的加入则更使游戏掺和了国际竞争的劲头儿。

《大富翁3》比其他的大富翁游戏，增加了许多新设计：如在道具中引入了机车、汽车，在拥有它们后，就可选择使用1～2、1～3个骰子，大大增加了游戏的策略性。在随机事件方面，游戏的结构包含了休闲娱乐、商业活动的进行，新闻事件的发生，天灾人祸的影响等等；在这类游戏中历来是重头戏的房地产方面，不仅有买房、购地，还有政府租地、连锁店、公司企业、电力公司、自来水厂等炒作渠道。在金融方面，不仅有现金、存款、股票，还可以在银行申请信用卡和贷款供玩家在资金紧张时周转。在游戏中还设计了物价指数，它会随着所有玩者总资产平均值的变化而变化。游戏中还存在中国民间传说中的4种神仙：穷神、福神、衰神、财神，并有大小神之分。大神每次都显灵，7天后自动转为小神；小神时灵时不灵，7天后消失。另外，西方神话中的天使和恶魔也在游戏中登场，不过对于任何一个玩者来说都是祸福难测：天使见屋就盖，恶魔见屋就拆。这种中西合璧的方式使游戏也增色不少，而神仙和天使、恶魔的出现也更多地增加了游戏的变化，使游戏的趣味性更上一层楼。

在这个游戏中，卡片、道具十分重要，它甚至可以起死回生。灵活利用道具是制胜的关键，尤其是在多人竞争模式下，谁善用卡片道具，谁就掌握了主动权。

游戏的3个场景设定为台北、台湾岛、大陆。它们各有自己特定的人文景观，配合当地特有的节庆与投资渠道，使每关都有自己鲜明的地域风格，从而在经营方式上也有所不同。

游戏的操作也十分简便，支持全程鼠标，但也可用键盘操作：用光标键移动，空格键或回车键确认。整个游戏是采用16色高解析画面，制作得十分精细；音效也很出色，有力地烘托出了游戏的气氛，例如在拾荒时捡到卡片，就会有热烈的掌声为玩者庆祝。不仅如此，这个游戏对人物的刻画也是相当的成功。出场的12个人物各有特点，对话鲜明地体现出个性。例如：刻薄的孙小美，当她把别人陷害入狱时，她还会假惺惺的说一句："人家不是故意的哟"。真可谓刻画得活灵活现；沙龙巴斯的守财，钱夫人的豪阔等等各具特色，不一而足。

遗憾的是这个系列不支持连线，甚为可惜。但它仍不失为桌面游戏的经典。

不可思议的机器Ⅱ (Incredible Machine Ⅱ)

玩过多米诺骨牌吗？当第一块骨牌倒下后，事先码好的骨牌也会随之倒下，蔚为壮观。《不可思议的机器Ⅱ》又称为《连锁反应Ⅱ》，这个桌面游戏就有些类似于多米诺骨牌。事先准备好若干道具，当第1个道具动作后，引发第2个道具的动作……直到达到预期的目的。对于相同的任务，由于每个人的思维方式不同，选用的道具不同，解决任务的途径也就不一样。它充分地发挥了人的能动性与创造性，因而大受欢迎。在美国，还有一年一度的连锁反应大赛。

这款游戏一共发行了两代，两代之间虽然道具多寡不一，难度不同，但操作方法是一致的，以《不可思议的机器Ⅱ》为例。

进入主选单后，就有6个选项，其中最具有特色的是"自己设计机械"，它可以充分发挥玩家的想象力、创造力自行设计机械、制造机械、运行机械，玩家甚至可以在此验证所学到的物理定律。而最主要也最精彩的就是解决难题部分，它分为4个难度等级，从易到难，共有难题116道，每一个难题都有任务介绍。就具体的难题来说，可分为给定部分与选择部分。玩家的工作就是用选择部分的道具去解决难题。

进入主画面后，左边是工作平台，右边是道具栏。道具用鼠标左键点取，按住鼠标左键不放就可以将道具拖动到工作平台上合适的地方。对于具有方向性的道具，在点击道具时右上角会出现转向图标，点击即可转向；对于具有长度区别的道具，处理方法与此类似。当玩家把道具摆放完毕，即可点击右上角的预演栏，观察连锁反应的进行程度。进行这种预演测试是很有必要的，可以随时根据情况整理思路和调整机械的位置安排，完成任务后即可进入下一关。

这个游戏的任务对玩家的考验可分为3种基本类型：第1类是考验观察力和逻辑推理能力，需要玩家通过对任务的分析判断，从道具中选择出最适合的若干种进行组合完成任务。第2类是考验玩家的耐心与观察能力，通过对仅有的几种道具的位置进行不断调整而完成任务。第3类是考验玩家的观察能力与发散性思维能力，通过发掘某些道具的特殊用途而完成任务。对于某些特殊的难题，还要回到主选单中调整工作环境的设定（例如调整引力的大小等等）才可能完成。有这么多种不同的考验方式，难怪会被人们称之为"头脑柔软体操"。

这个游戏风靡欧美，不仅因为它操作简单，规则明

了，容易上手，而且它可以进行难度设定。每个人都可以根据自己的实际情况选择难度，顺利地完成任务，获得极大的成就感。

游戏中的画面也相当出色，物品细腻真实，背景丰富多彩；在音效方面，更为杰出：不仅有 22 首风格迥然不同的背景音乐，而且每个道具物品在工作时都会发出各自不同的音响，就如同一台真正的机械在玩者面前工作；在细节处理方面更是下了很大的工夫。例如：一个球从不同角度落入弹簧床，就会以不同的角度蹦起，与实际生活中的情况完全一致，令人信服。它在桌面游戏上另辟蹊径，规则简单而玩法却千变万化，不仅培养了玩家的逻辑推理能力，还可以增加物理知识，不愧是一个经典的智力游戏。

第十三章

全球电脑游戏公司 50 家

电脑游戏的形成和发展，不仅辉煌了当今的游戏文化，而且作为一项产业化的发迹之路，它在从无到有、由小到大的日见繁盛之中，同样创造了许多现代企业神话与传奇式的人物。

本章辑录了以美国为主的电脑公司的成长历程，共计 50 家。其中有早在 50 年代就以开拓图版战争游戏而成为先驱者的 AH 公司，也有新近创建的 ASC Games 公司，但更多的则是在 70 ~ 80 年代伴随着苹果电脑与 IBM PC 的相继问世而一起茁壮成长起来的。例如 SSI 公司、Sir – Tech 公司、Origin 公司等数十家企业都是在苹果电脑横空出世之后相继推出了一些游戏软件，并因此成为这一新兴产业的拓荒者。

随着电脑技术与市场一直遵循着摩尔定律向前发展，进入九十年代，多媒体放射出了耀眼夺目光彩。而作为应用多媒体技术的电脑游戏进入了空前繁荣阶段，市场规模与其它娱乐业相比大有后来居上之势。许多企业纷纷卷入电脑游戏市场的竞争之中。

就消费市场而言，电脑游戏的多样化也是消费群体针对不同类型的游戏所作出的不同反应使然。因此各家电脑公司在产品定位上和经营方式上也各有不同层面的侧重。经过了近二十年的历炼，各家电脑游戏都有其镇山之作得以立足游戏产业。例如，Origin 公司《创世纪》系列一直长盛不衰；SSI 的《元帅》系列则侧重于回合制战争游戏；id 公司的在 90 年代起家则凭借着出色的 3D 引擎技术而独步于游戏市场。

一家公司推出了一部好游戏并不难，难的是这家公司打造的游戏个个口碑不俗。这种日积月累的功夫就会形成一种品牌意识，它也是衡量一个行业是否成熟的标志。

在本章所筛的 50 家公司中，美国企业占了 80% 左右，这也反映了游戏产业化的现实格局，无需违言。全球电脑游戏公司 50 家的可圈可点之处在于业绩的不菲；也在于他们对电脑游戏充满了锐意进取的激情；更在于他们的聪明才气在电脑游戏中得以充分的展露。

3DO——高瞻远瞩还是见风使舵



在90年代，美国3DO公司曾以先声夺人之势开发出了世界上第一个32位电视游戏机，并决心与日本任天堂和世嘉两大电子游戏公司决一雌雄。但尽管有象松下公司这样实力雄厚企业的鼎力相助，以及众多厂商的联盟，美国3DO公司仍然败下阵来。1996年下半年，3DO游戏机在电视游戏三巨头的压迫下销售业绩大幅度下降，促使3DO公司痛下决心，裁员150人并终止了硬件的开发，全力以赴于PC游戏软件特别是基于网络的双向通讯游戏软件的开发。同年，正式更名为3DO Studios。

其实在此前一年3DO公司就为转型过渡而未雨绸缪。美国Cyclone Studio公司是一家在动作游戏设计方面享有较高声誉的电脑游戏公司。1995年，3DO公司将其收归旗下，露出了一点向PC游戏转型的苗头。

1996年，3DO又出资1300万美元，并购了著名的New World Computing公司。New World Computing的《魔法门》系列作品吸引了全球的数百万玩家，《魔法门之英雄无敌》的推出更是反响强烈。美国《电脑游戏世界》杂志给予了五星的高度评价，美国《电脑玩家》杂志亦将其名列榜首数周。New World Computing的并购同时也给3DO带来了难以计数的《魔法门》忠实信徒，在某种意义上坚定了3DO向PC游戏进军的决心。

由于大方向的确立，旗下公司亦不负所望。New World Computing很快推出了《魔法门之英雄无敌》的续集作品《魔法门英雄无敌Ⅱ：延续的战争》，又创下了骄人业绩，仅在Beta测试阶段就有12000名志愿测试者。它较前作有了很大的改变，增加了两个新的种族，画面也变得更加绚丽悦目，并恢复了许多在《魔法门》中出现的魔法与宝物，故事的表现更为细腻连续。《子午线59》的推出更让3DO感到网络游戏大有可为。在此作中创造了一个完全开放的世界，玩者就象生活在一个现实的空间之中，改变了MUD游戏的只闻其声不见其人的状况，在这个世界里，玩家可以独来独往，也可以结伴同行，人们在其中可以完成现实中无法实现的梦想。此游戏一度挤进了因特网TOP 100的前10名，且是现在联线率最高的游戏之一。

看着3DO的汹汹来势，不难想象，凭借其雄厚实力和旗下公司的优秀创意，不久的将来，电脑游戏业界的群雄将面临强有力的挑战，而众多的电脑游戏玩家将是最大的受益者。

电话：650－261－3419
地址：美国加里福尼亚州雷德伍德城
http://www.3do.com
E－mail: customersurvice@3DO.com

Apogee/3D Realms

共享软件之父/3D 游戏大师



当玩家们沉浸在《毁灭公爵 3D》的杀戮毁灭中时，相信其制作公司 3D Realms 就已经在玩家心目中留下了痕迹。不过，在介绍 3D Realms 公司之前，必须先讲讲 Apogee 这家老牌的游戏公司。原因很简单，3D Realms 只不过是 Apogee 公司的一家分公司而已。

成立于 1987 年的 Apogee Software 公司，总部位于得克萨斯州的加兰德。在游戏制作方面拥有 3 个开发小组，共计 25 个设计人员。此外 Apogee 公司还与外界的一些开发小组保持着一定的联系，由于 Apogee 公司是公认的共享软件销售出版大家，所以这些小组可以从 Apogee 公司那里得到资金、设计指导、以及 Apogee 公司的出色引擎的授权。所谓共享软件销售，是将游戏的一部分（这部分就称之为共享版）免费放在全球网络上供人下载，如果玩家喜欢这个游戏，就可以付钱给游戏公司取得这一游戏的完整版。Apogee 公司就是这种多次销售方式的创始者，如今这也是其他出版商销售共享软件最常用的方式。采用这个被游戏业称为 Apogee 模式来销售的第一个软件是该公司在 1987 年制作的《克劳兹王国》。而 Apogee 的创立者即现任总裁斯考特·米勒也因为这个原因及对 Apogee 公司的出色领导，于 1995 年获得了产业终身成就奖。

作为 Apogee 的分公司 3D Realms 成立于 1994 年。它的任务十分简单：专门开发即时 3D 动作游戏，而且绝不介入其他的游戏类型领域。就是因为这样一个独特的定位，3D Realms 在开创初期吸引了不少世界闻名的 3D 程序设计师。

正当人们期待着 3D Realms 的下一个作品《猎物》的推出时，一个不幸的消息从得克萨斯州传来：《猎物》的两位主要程序设计者马克·戴克特曼与吉姆·德西离开了制作小组，成立了自己的设计工作室 Hipnotic Interactive，加入其中的还有《毁灭公爵》的关卡设计师理查德·葛雷。戴克特曼在谈到离开原因时说，“我们觉得这家公司总是跟着 id 的脚步在走，从来没有考虑过开发我们自己的创意”。从目前的情况看来，这种观点似乎也是外界对 3D Realm 的一种普遍看法。但不管怎样，如果它不仅仅拘泥于 id 风格的游戏的话，3D Realms 毕竟还是一个值得期待的名字。

下面是 Apogee 公司历年来发行的比较著名的游戏：

《克劳兹的王国》——Apogee 公司制作发行的第一个作品。

《基恩指挥官》——id 公司制作、Apogee 公司发行的第一个共享软件作品。

《德军总部》——Doom 类游戏的始祖。

《终极速度》——3D 飞行动作游戏，3D Realms 的第一个作品并取得了巨大的成功。

《毁灭公爵》——3D 动作游戏，Apogee 公司的第一个超级大作。要指出的是《毁灭公爵》，虽然在技术上不及其对手 id 公司，但出色的场景互动性与主角成功的个性刻画使得它在总体上并不亚于《雷神之锤》。其他的作品还包括《雷电威龙》、《奇轮》、《考斯莫的宇宙冒险》、《错石》、《异星大屠杀》。

电话：1－800－276－4331
地址：美国得克萨斯州加兰
http://www.apogeel.com
E－mail: help@apogee.com

7th Level——小试身手，扬长而去



与众多传统游戏公司不同，7th Level 公司是从娱教软件起家的。不过他们 1996 年底推出的科幻机械人模拟游戏《殛龙》颇受好评，其后即将推出的大型即时策略游戏《统治》与由曾是 Sierra 公司经典角色扮演游戏《叛变克朗多》制作人雷蒙多・费斯特担纲的《重返克朗多》也极受业界关注。

7th Level 诞生于乔治・格雷逊、鲍比・爱兹琳、斯科特・佩奇的 3 人联手。这 3 人都可称得上是颇有来头：乔治・格雷逊是 DOS 下第一个图形处理软件的开发者；鲍比・爱兹琳是曾与众多欧美名歌星合作过的著名录音师；而斯科特・佩奇则担任过一家乐队的萨克斯手。1993 年初他们将各自的公司联合起来成立了 7th Level。发展至 1996 年，7th Level 已是一家分部远至欧亚、员工总数超过 200 人的跨国电子娱乐公司。

1994 年 1 月 7th Level 发行其第一个产品——由霍威・曼德尔担任主角的娱教软件《旋律天地》。在当年获得了一系列奖项，其中包括入选《娱乐周刊》评选的"年度十佳儿童产品"。继《旋律天地》之后，7th Level 陆续发行了一系列霍威・曼德尔娱教作品。不久，7th Level 买下了专攻图形技术的 Metrocel Animation Studios 公司，为其 1994 年 10 月发行的第一个游戏《虚度时光》的成功奠定了基础。这个号称世界上首部喜剧战略游戏的作品，以其独特的人物造型和幽默的游戏风格得到业界一致的肯定，并获得了《电脑生活》评选的最高奖——"最佳作品奖"。在这之后，7th Level 还推出过《好好瞄准》、《野兽格斗》等几个游戏，但市场反应并不理想。直到 1996 年底，加盟 7th Level 一年多的 Distant Thunder 娱乐公司推出的《殛龙》受到广泛好评并在因特网 Top 100 上最高名次达到了第 13 位，7th Level 才算扬眉吐气了一番。

虽然 7th Level 并非电脑游戏界的弄潮儿，但从几款新作标来看，他们在尝试各种不同的游戏类型。即时策略游戏《统治》和角色扮演游戏《重返克朗多》以及模拟飞行游戏《模拟直升机》都是 7th Level 以前从未尝试过的游戏类型。其中最受关注的是最高解析度可达 1280×1024 的即时策略游戏《统治》，各种声光效果精彩出众，视觉冲击异常强烈。7th Level 的主席乔治・格瑞森对《统治》信心十足："《统治》的目标不是什么前 5 名，而是年度的最佳游戏！"

话虽如此。孰料天有不测风云。1997 年，关于 7th Level 的传言四起。先是《统治》发行期一拖再拖。然后是谣传 7th Level 有意将《统治》出售给 Ion Storm 公司。最后，11 月中旬 7th Level 正式宣布与出品过《坏蟑螂》的 Pulse 娱乐公司合并为 P7 Solutions 公司。合并后，新公司将不涉足游戏业务，而是转攻网络 2D& 3D 工具软件和多媒体产品的开发。从此，7th Level 在游戏业界成为历史名词。

电话：1－800－884－8863
地址：美国得克萨斯州里查森
http: //www. 7thlevel. com
E－mail: pauls@7thlevel. com

Access——墨菲与高尔夫球



Access 娱乐软件公司成立于 1982 年 10 月，推出的第一个游戏软件为《妖王》。其后的 6 年中总共发行了 11 个游戏，都基于 Commodore 平台。当 IBM PC 时代到来后，该公司以其领先制作技术，在 PC 上推出了让 Access 引以自豪的《名流高尔夫》系列和《德西·墨菲》系列。

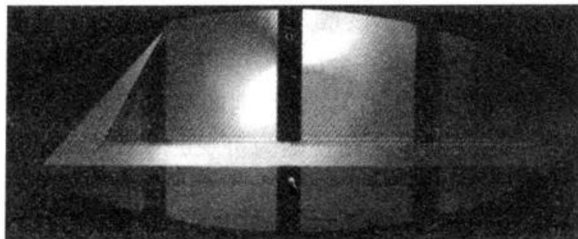
《名流高尔夫》系列的第一部是在 1989 年出品的《名流高尔夫：挑战者》。这部作品可以说为高尔夫球游戏下了一个很好的定义，其出色的图形表现、扎实的游戏内容让玩者能够获得最大真实程度的高尔夫球感受。所以它在 1990、1991 年连续获得最具权威性的美国软件出版者协会授予的年度最佳体育游戏。1992 年推出的《名流高尔夫专业版》在前作的基础上加入了大量真实再现的球场，让高尔夫球迷们能够体验真实生活中无法亲身感受的高级球场。1992 年的年度最佳体育游戏又落入 Access 公司的囊中。1996 年，《名流高尔夫大师版》以其卓越的图形能力让高尔夫球游戏的整体水准再上了一个新台阶，尤其是对《名流高尔夫专业版》的球场图形升级功能也让前作中众多球场能更精美地表现出来。结果，《名流高尔夫大师版》再次令人信服地获得了 1996 年度的最佳体育游戏。

《德西·墨菲》系列是该公司的另一名作。自 80 年代到现在，该系列以糊涂侦探德西·墨菲为主角已演绎出 4 个游戏。其中，在 1994 年 12 月上市的《杀人月》（该系列的第三作）因其在 CD－ROM 问世之际便颇为可观的 4 张 CD 超大容量而令众人皆知。游戏是由一桩当铺抢劫案而牵连出种族主义者的骇人阴谋。作为第一个运用蓝幕技术制作、真人演出的冒险游戏，因其紧凑合理的剧情和幽默可笑的糊涂侦探形象成为当时独树一帜的游戏作品，并获得了当年最佳幻想角色扮演／冒险游戏的褒奖。1996 年，高达 6 张 CD 的《潘多拉密令》出台。德西·墨菲这位糊涂侦探再次陷入了与 UFO 有关的连续杀人事件的疑团中。与前作不同的是游戏制作者就可玩性和互动性作了难度调整、多线剧情等方面的改进，从而使其能真正称得上是互动式电影。1998 年，此系列第五集《死亡棋子》即将面世，Access 声称这将是“全世界第一部 DVD 游戏”，究竟如何，众玩家请拭目以待。

现在的 Access 公司已经是拥有超过 135 名职员的游戏制作公司。可以预见，未来的 Access 公司仍会在这一领域不懈努力，继续德西·墨菲一个个惊心动魄的冒险故事和高尔夫球场上一次次漂亮的一杆进洞。

电话：1－800－800－4880
地址：美国犹他州盐湖城
http://www.accesssoftware.com
E－mail: linksprol@delphi.com

Acclaim——体育健将



Acclaim 公司是一家座落于美国纽约州格伦科夫的娱乐软件公司,发展方向主要定位于制作和发行体育类游戏作品。在众多的软件公司中, Acclaim 公司的独特之处是动态取图技术和逼真的体育游戏。

在体育游戏领域里, Acclaim 公司的涉足面颇宽。1996 年 12 月 16 日发行的体育类游戏《詹姆世界》是根据 Warner Bros 公司的同一主题电影改编而成, 也是 Acclaim 公司在篮球游戏方面的一大发展。精良的动态取图技术,令众多球迷随同迈克尔·乔丹一起在赛场飞奔,掀起了一个个体育热季。1996 年 11 月发行的游戏《疯狂大摔跤》是与 World Wrestling Fedration 公司合作的结晶,它以 World Wrestling Fedration 公司的同名电视节目为素材改编而成。用 Acclaim 公司自己的话来说, 已经努力了好久, 希望能以逼真的画面将格斗游戏提高到一个新的层次。

在该公司的历史上,颇具意义的还有另一作品——《恐龙猎人》。颇值得一提的是,1996 年 3 月发行日,格伦科夫女市长托马斯特意将本城的帕拉斯克大街改名为 Turok 绿荫道,别出心裁地庆贺 Acclaim 公司开发出了任天堂 64 位机上最受欢迎的游戏。尽管后来为了尊重民族英雄帕拉斯克, 更名只有 1 个月, 但对于 Acclaim 公司来说,却是永恒的荣誉。

此外, 还有 3D 动作游戏《天使城》、《铁血斗士》、《异域三步曲》、《伊甸园 Ⅱ》和以棒球名星弗兰克·托马斯为原型的《97 棒球明星赛》及《97 棒球联赛》等作品。除了自己开发产品外, Acclaim 公司还代理 Ocean、Interplay 等公司的产品。

著名的《97' 美国橄榄球俱乐部 1/4 决赛》,开始发行时在美式橄榄球界引起了不小的震动。这部游戏创造性地运用了 Acclaim 公司特有的动作分析与图形抓取技术。在制作之前,他们先仔细研究记录了许多橄榄球明星的动作表现特点(包括跑、跳、抢球、传球、截球等等),再加以处理,把充满动感的橄榄球体育场直接设计进电脑游戏,使玩家看见的就是这些明星人物的真正表演,难怪玩者中的球迷们欣喜不已。制作《冰球 98》时, Acclaim 公司与 1997 赛季冠军 Keithtkachuk 队签约, 定下取样蓝本。种种迹象之下, 许多玩家相信这肯定是部值得期待的好游戏。同期发行的还有策略类作品《建设者》,有着细腻的解析画面, 优良的人工智能设计, 与 Acclaim 公司体育作品相比较, 也算别有一种滋味吧。

在 EA 公司的劲爆赛事之余, 转而拭目 Acclaim 公司, 或许这位体育健将会让人们另有一番心动的感觉。

电话:1-516-624-8888
地址:美国纽约格伦科夫
http://www.acclaimnation.com
E-mail: acclaimcomms@aklm.com

Accolade——追求名牌

成立于 1984 年的 Accolade 公司主要是以体育类游戏而著称于电脑游戏业界。它总部位于美国加里福尼亚圣何塞市。其合作伙伴不但有玩家熟悉的 EA 公司，还包括时代华纳和 Prudential 两个集团。不过，除运动类作品以外，Accolade 公司还制作发行了动作、策略等多种类型的游戏。总体而言，Accolade 公司的作品以趣味性强、阵容庞大而独具风格。

Accolade 公司成立 13 年来，先后推出了上百个主题作品。其中，最具代表性的包括他们引以为荣的棒球系列、开高尔夫运动游戏之先河的高尔夫系列和引起轰动效应的橄榄球系列。1997 年，恰逢其棒球系列第一代作品问世 10 周年，他们出品的《燃烧的野球 6》显得格外引人注目。这个游戏不但具有 3D 方式绘制的运动场、12 个古典球场，还 包括所有的大联盟球队。整个游戏场面浩大，图形精细。1997 年推出的另一款游戏《名车大赛：越野飞驰》，在提供真实的道路和吉普车的基础上，加上局域网和分屏多玩者竞赛方式，使游戏比赛显得更为激烈。高尔夫系列中的《杰克・尼克劳斯大师高尔夫》，以颇具特色的竞赛模式、可让玩家自由发挥的球场设计器而成为玩家的一时之选。《传奇美式橄榄球 97》，以 30 支球队、1996～1997 年 1300 位球员的庞大阵容，历史性地再现了从 20 世纪 30 年代开始一直发展至今的美式橄榄球的概况，满足了众多玩家的愿望。

Accolade 公司的作品除运动类外，比较出名的还有策略类系列作品——《魔龙帝国》，以及动作类游戏《威猫闯天关》等。

目前的 Accolade 公司，主要心思都用在了网络游戏和 3D 贴图技术的发展上，他们甚至为此还专门制订了长期计划，希望能在未来的游戏大赛中争得一份空间。

电话：1－800－245－7744
地址：美国加里福尼亚圣何塞市
http: //www. accolade. com
E－mail: accolade@netcom. com

Activision——激流勇进



成立于 1979 年的 Activision 公司，出道于游戏业界已近 20 年。成立伊始，推出的《陷阱》系列、《深河奇袭》等 TV 游戏就已显示出其不凡的实力，销量高达数百万份。1983 年，为了发展国际市场，他们特地在英国设立了欧洲分公司。也就在同一时期，其最具代表性的冒险作品《魔域》问世，得到了热烈好评，荣登当年最佳游戏排名榜。这大大激发了 Activision 公司的创作热情，于是先后发行了这一作品的 5 个续集和 2 篇外传。

Activision 曾易名为 Mediagenic，1991 年兼并 Disc 公司后改回原名。并先后发行了《机甲战

士》、《魔域复仇者》、《黑暗帝国》、《蚯蚓战士》等作品。这些游戏无论在技术的先进性，还是构思的巧妙性方面，均给业界留下了深刻的印象。1994 年，其作品《陷阱》系列被评为最畅销的 TV 游戏。1996 年，取得了 id 公司的天皇巨作《Quake》、《Quake Ⅱ》的全球代理发行权。

1997 年底，Activision 发行了新型即时策略游戏《网路风暴》。与市面上这类游戏不同的是，《网路风暴》虽然也需要不断地采集资源、发展科技与建设来达到摧毁敌人的目的，可是整个游戏中却没有任何可以攻击的武力部队，玩家必须不断地建造各种攻击建筑物来攻击敌人、扩张领土。此外，游戏中有太阳、雨水、雷电以及风 4 种不同属性的建筑类型，赋予了游戏更多的新意与活力。这部新型的即时策略游戏，给 Activision 公司的 1997 年划上了圆满的句号，同时也展现了其在游戏创作上求新求变的积极风格。

电话：1－800－477－3650
地址：美国洛杉矶
http://www.Activision.com
E－mail: support@activision.com

ASC Games——一岁半的新生代



ASC Games 这个名字，对国内玩家来说也许会觉得很陌生，那是因为他们或许还太年轻，没有特别悠久的历史去炫耀。

ASC Games 公司全称为 American Softworks Corperation Games，成立于 1992 年。起初是专门为超级任天堂和世嘉 16 位机开发软件的游戏制作公司，其最负盛名的游戏是《钓鱼冠军赛》。随着个人电脑上 Win95 平台的推出，电脑游戏的市场发展前景越来越好，ASC Games 公司终于在 1996 年发行了标志其加入电脑游戏界的《深海风暴》。也许是因为初涉电脑游戏制作，包括其后发行的《露天钓鱼赛》等数个游戏并未获得成功。1997 年，ASC Games 将技术投入转向了 32 位的即时 3D 游戏，推出了 3D 动作冒险游戏《完美武器》和 3D 体育游戏《保龄球大赛》，开始在电脑游戏业界崭露头角。采用最新技术光影制图系统与人工智能系统的《完美武器》在 3D 人物及场景制作的拟真度、人物动作的流畅度、电脑的人工智能上均有了令人称道的表现。在这个游戏中玩家扮演的是世界武术格斗冠军布雷克·亨特，在冰山、花园、丛林、沙漠以及最终基地等 5 个危机四伏、风格迥异的关卡中运用自己的 10 数种独门绝招与千奇百怪的敌人浴血奋战，紧张而刺激。而同样是 3D 制作的《保龄球大赛》则让玩家通过决定入球点、出手点、力度、旋转度、偏移度等 5 项因素进行投球，精确地模拟了真实的保龄球感觉。而且多难度、多赛制及自行设计参赛选手形象和投球习惯等功能让这个保龄球游戏足以成为同类游戏中的佼佼者。1998 年 ASC Games 还将发行讲述失忆生化金属人故事的《唯一》和风驰电掣的《摩托大赛 2》等一些游戏。

作为一家涉足电脑制作不到两年的游戏公司，能取得这样的成绩应该说是难能可贵的。但要想在竞争激烈的电脑游戏界真正立足，优秀的技术、不同寻常的创意都是成功的必须因素。ASC Games 是否能在激烈的竞争中脱颖而出，目前还是一个未知数呢！

电话：1－800－474－7595
地址：美国康涅狄格州达里恩
http://www.ascgames.com
E－mail: info@asegames.com

Avelon Hill——战略世界的开路先锋



Avelon Hill 公司在大多数玩家心中可能仅仅是一个名字而已。对于新生代的游戏玩家而言，早年间鼎鼎大名的图版战争游戏确实是过于遥远而陌生了。但我们今天玩到的大部分策略游戏，都继承了图版战争游戏的优秀思想，饮水思源，Avelon Hill 公司正是当时与 SSI 公司齐名的几大战争游戏制作巨头之一。

Avelon Hill 创建于 1953 年，在创建的同时，该公司出版了世界上第一本游戏杂志——《将军》。公司所出版的图版战争游戏数量众多。该公司的作品向来以考证翔实、模拟程度逼真闻名，因而也最具权威性。随着近几年来电脑游戏的渐渐升温与图版游戏的日渐没落，Avelon Hill 公司也顺理成章地从图版转移到了电脑平台上。通过电脑，传统战棋中繁琐的计算工作被 CPU 轻易地承担，单调平面的图版、棋子也被色彩鲜明的立体影像所取代，再加上效果极佳的音乐音效，传统的战争游戏终于获得了新生。

Avelon Hill 公司在将一些知名的图版游戏作品搬上了电脑后，更试图在策略与模拟游戏领域中建立自己的地位。几年的努力之后，玩家相继看到了下面这些 Avelon Hill 公司为之骄傲的作品：《上古文明帝国》、《第五舰队》、以 18 世纪大西洋海战为背景的《海战雄风》、描写二次大战欧洲战场的《第三帝国》、以盟军登陆诺曼底为题材的《最长的一天》、以及经营策略类的《铁路大亨》与《模拟君主》。

对于 Avelon Hill 公司来说，如何在传统概念与新技术之间找到一个最佳的平衡点成为它的重要课题。正在开发中的飞行模拟游戏《Achtung Spitfire》与 3D 射击游戏《Titan》则是探索工作的新起点。

电话：1－800－999－3222
地址：美国马里兰州巴尔的摩
http://www.avalonhill.com
E－mail: ahgames@aol.com

Beam Software——南半球的游戏新力量



电子艺界 1997 年发行的中文版《绝地风暴》在国内掀起了一阵即时策略游戏的新高潮。这使得游戏的制作者、澳大利亚的 Beam Software 公司一夜成名，成为国内玩家关注的新焦点。

其实，早在 1980 年，Beam Software 公司就已经成立并在 Commodore 64 上推出过几套游戏。此后，这家公司将其全部的制作能力都投入到电视游戏的开发中，从过去的红白机（FC）到现在

的土星（SS）和 PS，他们几乎试遍了所有的电视游戏机平台。直到 1995 年与 EA Sports 公司合作《板球 96》后，才转向电脑游戏的开发。这几年间，微软公司发行的《NBA 全场盯人》、SEGA 公司发行的《虫》、电子艺界发行的《绝地风暴》和 EA Sports 公司发行的《板球 97》都是 Beam Software 公司开发制作的游戏。其中最热门的当属即时策略游戏《绝地风暴》，这场在核战争后幸存者与进化者之间的大战吸引了无数玩家投入其中，其平衡度极佳的军种设定、上乘的声光表现、革新便利的操作界面、狡诈多变的人工智能、别出心裁的任务设计让玩家们乐此不疲。

1997 年 6 月下旬在亚特兰大召开的 E3 大展上，Beam Software 公司向公众展示了他们正在研制开发的几款新游戏。其中最受人关注的是加入了 20 个全新任务的《绝地风暴》的加强版《绝地任务终极版》。另外两款开发中的冒险游戏《外星人入侵地球》和《仪式》则都采用了特殊引擎，在画面上有着无与伦比的表现，同样引人注目。《发狂的机器人》则是满足动作游戏迷们强烈格斗欲望的 3D 动作游戏。

种种迹象表明，这家位于南半球的游戏开发公司依靠其出色的游戏创意和雄厚的技术能力已在游戏业界站稳了脚跟，再加上 EA 公司在全球强大的销售能力，有朝一日 Beam Software 公司也许能成长为象 Westwood、Blizzard 那样重量级的游戏制作大家，且让我们拭目以待吧！”

电话：61(03)9699.6155
地址：澳大利亚维多利亚
http: //www. beaucomm. com
E－mail: support@beam. com. au

Bethesda Softworks
——从体育游戏到角色扮演



似乎广大国内玩家听说 Bethesda Softworks 公司这个名字是从《上古卷轴：匕首雨》开始的。事实上，这家号称全美第三大的游戏制作公司不但在角色扮演领域中有很高的成就，而且在体育游戏和动作游戏方面也有着极深的造诣。

Bethesda Softworks 公司早在 1986 年就发行了第一套游戏——基于 Commodore Amiga 平台的橄榄球游戏《阻拦》。1987 年，《阻拦》的 Atari ST 版本获得了当年的年度最佳体育游戏。1988 年，叫好又叫座的《威恩·格莱斯基冰球》在全球发行 35 万套，并在各种杂志的年度最佳体育游戏评选中拔得头筹。1989 年 Bethesda Softworks 公司发行了它第一个基于 IBM PC 平台的游戏《邓·布鲁斯的龙穴：逃离辛格城堡》。

随后，曾经在 80 年代的 Amiga 平台上风光一时的 Bethesda Softworks 公司似乎走上了下坡路。从 1990 年到 1993 年的 4 年中尽管《威恩·格莱斯基冰球》接二连三地推出续集，尽管 Bethesda Softworks 公司签下了施瓦辛格主演的电影《未来战士》的独家游戏改版权，并推出了包括《未来战士》、《未来战士：2029》、《未来战士：狂暴》、《未来战士：疾走行动》等一系列以未来战士为主题的游戏，但是却没有哪一款能在玩家心中留下多少印象。

这种情况直到 1994 年上古卷轴系列第一部《上古卷轴：竞技场》推出才有所改观，这个全新的角色扮演游戏以其独特的角色创造系统及名噪一时的高自由度而获得了美国《电脑游戏世界》杂志评选的年度最佳角色扮演游戏。1995 年

的《未来战士：未来震撼》也终于得到业界的承认，获得了美国版《电脑玩家》杂志 97 分的极高评价。1996 年 Bethesda Softworks 公司的两个著名系列再推续集，继续成功的业绩。《上古卷轴：匕首雨》以其深厚的游戏内涵被美国《电脑游戏世界》、《电脑玩家》、《电脑游戏》3 家权威游戏刊物评为年度最佳角色扮演游戏。《未来战士：天网》同时荣获数家游戏杂志的编辑推荐奖。

Bethesda Softworks 公司在近几年已经获得了巨大的成功，但他们显然还不满足现在的成就，而把眼光又投向了冒险游戏领域。上古卷轴系列的第一个动作冒险游戏《上古卷轴冒险篇：红卫士》和与 1996 年最卖座电影《独立日》的出品公司 Centropolis Entertament 合作的科幻冒险游戏《第十行星》都在酝酿制作当中。而在前作基础上加入高解析度画面与多人联线功能的《上古卷轴：战争旋涡》毫无疑问更是众多角色扮演游戏迷所瞩目的焦点。

从原先靠体育游戏起家到现在已发展出两大经典游戏系列并涉足角色扮演、冒险等多个游戏领域，Bethesda Softworks 已成长为一个有着强大创造力的游戏公司。

电话：1－800－677－0700
地址：美国马里兰州罗克维尔
http://www.bethsoft.com
E－mail: bethesda01@aol.com

Blizzard Entertainment——精品迭出



恐怕再没有哪一家能够象 Blizzard 公司那样，在 3 年里就从默默无名的小公司成长为举足轻重的业内巨头了。在这 3 年之中，它制作出了两款年度最佳游戏，并且建立了世界上最成功也是最大的联线游戏服务器。这样的成功是否有些象是天方夜谭呢？

Blizzard 公司的前身是由阿伦·亚当（Allen Adham）与迈克·默汉（Michael Morhaime）在 1990 年成立的 Silicon & Synapse 小组。这个游戏设计小组设计过的游戏包括《决战中国象棋》、《决战西洋棋》、《失落的维京人》以及《超人的死亡与回归》。

1994 年小组被 CUC International 公司收购，正式更名为 Blizzard Entertainment 公司。改组后的 Blizzard 公司从《沙丘魔堡 Ⅱ》中看到了即时策略游戏巨大的市场潜力，并随即推出了《魔兽争霸》。这款将故事背景设定在幻想神话时代的游戏迅速地超越了《沙丘魔堡 Ⅱ》的成就，并成为 1994 年的最佳策略游戏。为了制作其续集，Blizzard 公司向全球的玩家征求意见。在吸取了众多建议并将其加入游戏中后，《魔兽争霸 Ⅱ：黑潮》终于在 1995 年末出现在玩家的面前。血与魔法的激烈碰撞、海陆空三军立体作战、高解析的画面、多达 8 人的 IPX 网络联线支持以及地图编辑功能使得它立即成为即时策略游戏中的精品，风靡全球，并获得了 1995 年度最佳多人游戏的荣誉。该游戏 3 个月内就取得了 50 万套的惊人销售成绩。

在完成了这样一个伟大的创举后，Blizzard 公司又在 1996 年末推出了其制作的第一个角色扮演游戏《暗黑破坏神》。由于采用了斜 45 度视角的高解析度画面以及即时光影效果，使游戏中诸如主角盔甲的漂亮金属光泽等各种细部处理异常出色；而其最具突破性的特点则在于随机地图创造系统，每次重新开始游戏，《暗黑破坏神》都能自动生成全新的迷宫，从而使游戏的耐玩度大

大提高。这套系统主要的诉求是使联线游戏具有无穷无尽的丰富变化，Blizzard公司为此特意在因特网上设立游戏联线伺服器Battle. Net，让全世界购买《暗黑破坏神》的玩家都能够免费进行联线游戏。《暗黑破坏神》仅用3周的时间就冲上了因特网Top 100的榜首、并被评为1996年度最佳游戏。因为这些成功与Battle. Net密不可分，于是同时Battle. Net本身也就成了世界上最大也最成功的游戏服务器。仅此一个游戏，Blizzard公司就为电脑游戏史树立了两座无法磨灭的里程碑。

Blizzard公司极高的游戏品质来自于每个制作者对游戏制作的满腔激情。在Blizzard总部的会议室里可以看到诸如PS、SS、N64之类的各种电视游戏机。在了解了其他公司的产品后，Blizzard的美工们便利用先进的技术保证自己的构思圆满地表现出来。Blizzard总部的60台Pentium Pro级的电脑即使在晚上也是开着的，它们所组成的3D网络投影系统可以利用3D Studio Max软件支持多达999台电脑联线分工绘制处理的功能来制作游戏中的过场动画。全套混音设备、MIDI音源器、其它的音效处理器，以及专业的音效师与作曲家则保证了高品质的音乐与音效。最后也是最重要的就是Blizzard公司的品质监督部门。以苛刻著称的该部门对游戏进行异常严格的审查。没有他们的认可，即使游戏已过了预定上市日期也决不能推出。因此在游戏推出前夕，几乎整个公司的人员都要带着睡袋到公司日以继夜进行最后的修改。这一切最终保证了Blizzard公司良好的市场形象。

Blizzard堪称最为成功的游戏制作公司之一，其发展前景令人瞩目。喜爱Blizzard的玩家都深信：明天会更好。

电话：1－800－953－7669
地址：美国加里福尼亚欧文城
http://www. blizzar . com
E－mail: blizzardent@aol. com

Blue Byte——可爱的小工人



对于一家游戏制作公司而言，如果说推出一套令玩家刻骨铭心的游戏就算是成功了，那么Blue Byte公司显然是其中的典范：它的《工人物语》几乎在各种游戏评选活动的最佳游戏名单中都占有一席之地。

1988年成立的Blue Byte公司总部设在德国，并在美国、韩国、日本、法国等国家都设有分部。该公司前期发行的游戏有：《职业网球巡回赛》、《伟大的战争》、《工人物语》等数十个，但其中最出色的恐怕还是1994年推出的《工人物语》。通常游戏若是以扩张领土为目的，大都充满着暴力和血腥，但《工人物语》却以童话风味十足的建筑和有趣可爱的小工人让它成为了一套人见人爱的策略佳作。合理有效地调配资源是整个游戏的重点，玩家必须有生产线和相关设施、主次决定等各种正确的经营概念才能立于不败之地。这个令人感觉轻松愉快的游戏很快就受到玩家们的青睐，并被多家权威游戏刊物评为当年的最佳策略游戏。1996年暑期，《工人物语Ⅱ》在保持前作轻松风格的基础上，在图形方面进一步加强，美仑美奂的精致画面让玩家更加感觉玩这个游戏是一种享受，虽然在实质性内容上这个游戏比起上一代来并没有多大改变。

Blue Byte公司在其后一段时间的游戏制作中并没有体现出应有的水准，以至于几年来一直默默无闻。直到1997年，《极端反击》和《异变：危机时刻》的推出。《极端反击》是一个任务总数超过50个、画面非常华丽的3D射击游戏，因其独特的创意与娱乐性，在众多的射击游戏中脱颖而出，获得较多好评。《异变：危机时刻》则是一个

3D 的回合制策略游戏。它的背景建立在类似电影《异形》的环境当中，由于病毒引发的基因突变，导致该星球原本性情温和的原居民变成了残暴嗜血的异形。老套的背景之下新型的战斗设定让回合制策略游戏获得了新生。该游戏一推出立即引起轰动，美国版《电脑玩家》杂志给予了五颗星的高度评价。此时的 Blue Byte 公司似乎才有了一点当年的雄风。

Blue Byte 公司一直本着“只做顶尖产品”的信念制作着电脑游戏。象他们制作的小工人一样，Blue Byte 坚信：无论如何，付出与收获总是成正比的。只要努力，就会成功！

电话：1－708－539－7950
地址：美国伊利诺伊州绍姆堡
http://www.bluebyte.com
E－mail: hotline@bluebyte.com

Bullfrog——上帝的创造者



Bullfrog（牛蛙）公司是欧洲屈指可数的成功软件公司之一，主要以创作动作与策略类游戏为业界所称道。“严肃的乐趣”是 Bullfrog 公司苦心追求的游戏风格。1995 年 Bullfrog 公司加盟 EA 公司，正式成为 EA 的英国全资子公司。

1987 年，一群酷爱游戏的铁杆玩家，在彼德·莫利努和莱斯·埃格的带领下成立了 Bullfrog 公司，总部位于英国萨里郡吉尔福德。此前的莫利努和埃格一直在利用业余时间编制 AMIGA 电脑上的游戏数据库和逻辑程序。但他们很想自己编写一些与众不同、前所未有的游戏，这些想法不仅仅指创意，也包括技术实现上的革新。按照这样的思路，在公司的所有成员的不懈努力之下，第一个作品《上帝也疯狂》问世了。在这个游戏里玩家扮演上帝的角色，可以控制一切，具有极高的自由度。但在那个时候，这一类型的游戏尚属萌芽，几乎所有的发行公司都不愿承担风险。直到 1989 年 EA 慧眼识才，才得以正式发行。推出后的市场反应让当初不敢接受这一游戏的公司跌破眼镜，很快横扫了世界游戏排行榜，几乎垄断了当年所有的游戏奖项。《上帝也疯狂》最终在 20 多种游戏平台上售出近 300 万套，并因此带来了游戏界的一场革新，为 Bullfrog 公司的历史写下了辉煌的第一笔。

此后，Bullfrog 公司不断地推出具有创新性、划时代的软件。除《上帝也疯狂》的续集之外，另有许多获奖作品，包括采用新游戏引擎、以丰富的故事情节、新的创意和高解析度画面而见长的《极道枭雄》系列，幽默荒诞的《主题医院》、《主题公园》。而动作射击游戏《魔毯》中的引擎更属全新创造，全部场景均以 3D 纹理映射多边形制作，具有真实的光源效果，操作中甚至还可以 360 度任意旋转地图，同时游戏画面也能任意放大或缩小。1996 年末，莫利努精心制作的策略类游戏《地下城守护者》宣告出台，同样采用 360 度旋转3D 技术，另加入了第一人称视角与第三人称视角切换的游戏模式。整个游戏带给玩家逼真的视觉效果和前所未有的游戏乐趣，获得极大好评。

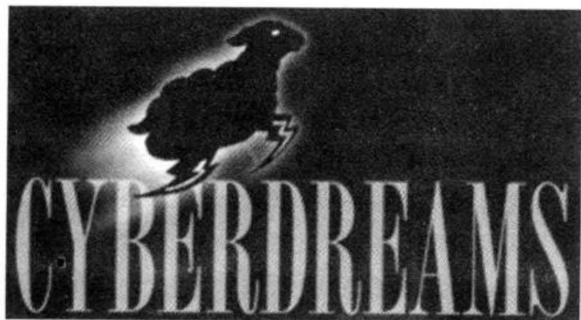
Bullfrog 公司的作品大多精心而为，制作《极道枭雄》用了 3 年时间，而《主题公园》也达两年之久。可惜即便这样也难免缺漏，即时策略游戏《基因战争》仍被评为 1996 年度最无聊游戏。令 Bullfrog 公司颜面大失。

1995 年，Bullfrog 公司正式加入合作已久的伙伴 EA 公司，成为其麾下 6 大制作公司之一。1996 年对于 Bullfrog 公司来说充满了动荡不安的气息，各种困难纷至。首席程序设计师席恩·

古柏辞职后投身于 Virgin Interactive 公司门下。创始人莫利努对于 EA 的整个企业结构不甚满意，甚至打算另谋高枝，引起业界一片哗然。在存亡只不过一转眼、生生死死都太过平常的电脑业界，是是非非中的 Bullfrog，还能一如继往地继续为玩家们奉上其绝妙的作品吗？

电话：1－512－434－6788
地址：英国萨里郡吉尔福德
http://www.bullfrog.co.uk
E－mail: mail@bullfrog.co.uk

Cyberdream——恐怖、惊栗、灰暗



《黑暗之蛊》、《无声狂啸》……，每当听到这些名字，玩家们都会想起那段在游戏中充满惊栗、恐怖、灰暗的日子。而制作这种游戏则正是 Cyberdream 公司的拿手好戏。

总部设在洛杉矶的 Cyberdream 公司成立于 1990 年。成立伊始便和一些著名的科幻小说家和设计师进行合作，如：《星际迷航记》的作者哈兰·埃里森，《异形》的设计者 H. R. 基格等。1992 年，它的第一个游戏、与基格合作的《黑暗之蛊》果然获得了成功。这是个让玩家必须在 3 天里解开恶梦中的异形之谜才能躲过劫难的游戏。在基格那充满恐怖惊栗风格的画风雕琢下充满了一种压抑、灰暗的感觉，让人始终笼罩在异形的威胁下。《黑暗之蛊》因其着力营造独一无二的游戏感觉而得到了玩家和业界一致的肯定，获得了当年全美软件协会评出的年度最佳幻想角色扮演／冒险游戏。

在 1993 年，Cyberdream 公司为了获得更多的优秀人才，开始将业务范围从美国发展到了全球，于是引来了戴维·米里奇——这个有 15 年游戏业工作经验，曾为迪斯尼、EA 等公司制作过游戏的专业人才。1995 年 Cyberdream 公司推出了根据哈兰·埃里森同名小说改编的《无声狂啸》，这个游戏是 10 年游戏史中第一个批判现实主义的冒险游戏。它讲述了世界毁灭后，5 位曾有不同社会境遇的幸存者为了毁灭屠杀人类的罪魁——超级电脑“主宰”，不得不正视各自的人性阴暗面与这个近乎神的机器作最后一搏的故事。游戏中涉及了有关战争、性、人与人之间的虚伪和冷漠等许多社会问题，引人深思。《无声狂啸》则再次获得当年的年度最佳幻想角色扮演／冒险游戏和美国版《电脑游戏世界》杂志评出的年度最佳冒险游戏。

自 1994 年新总裁保尔·里卡利上任以来，Cyberdream 公司也逐渐开始尝试制作其它类型的游戏，他们对此的努力在 1997 年下半年得到回报。太空策略游戏《阿塔利斯暴动》、未来题材的 3D 策略游戏《致命中队》、动作冒险游戏《怀斯·克瑞文的恐惧原则》都是 Cyberdream 全新出击的力作。当然他们也不会放弃自己的强项，H. R. 基格又一部惊栗风格冒险游戏《异种》就是最好的明证。

认真分析人类的心理弱点，对人类不敢正视的阴暗面的无情揭露一直是 Cyberdream 公司独有的特色。在众多游戏公司中，能坚持制作如此深度内涵作品的公司实属少见。正因如此，每当它的游戏在玩家内心引起强烈震撼时，Cyberdream 这个名字也就深深地镌刻在玩家的心中了！

电话：1－818－223－9990
地址：美国加里福尼亚圣莫尼卡
http://www.cyberdreams.com
E－mail: info@cyberdreams.com

Cryo——艺术与娱乐的完美结合

CRYO interactive entertainment

在人们的心目中，巴黎无异是艺术与浪漫的天堂。而来自巴黎的 Cryo 公司，其作品给人的最深印象是游戏画面唯美华丽。这种艺术与娱乐的完美结合正是 Cryo 公司所追求的根本目标。

1992 年 1 月，几位对电脑游戏产业都有深刻理解的专家联手在法国巴黎建立了 Cryo 互动娱乐公司。其中包括从 1988 年到 1991 年在 Virgin 公司担任经理主管的基恩·马蒂尔·莱弗朗斯、负责游戏开发制作的雷米·荷布罗特、有 7 年游戏制作经验的菲利浦·乌里奇。他们设计的第一个作品就是由 Virgin 发行的第一人称冒险游戏《沙丘魔堡》。此后他们开发了能绕水平方向和垂直方向 360 度流畅旋转的全景 3D 的“OMNI 3D”引擎与增强一般 3D 画面拟真度的“OMNI－SYNC”引擎这两项游戏图像制作技术。这使得 Cryo 在 1994 年和 1995 年相继推出的 3D 冒险游戏《失落的伊甸园》和《龙剑客》以其绚丽流畅的过场动画征服了许多玩家的心，成为当时 3D 第一人称冒险游戏的极品。此外 1994 年由美国著名主持人蓝道尼担纲演出的《疯狂大飙车》，则是第一个以电视节目形式进行的电脑游戏。1996 年发行的《死亡地带》则是 Cryo 向互动式电影游戏领域迈进的第一作，同时也是 Cryo 在中国正式发行的第一个游戏。而广大国内玩家也正是从这个 3 张光盘的射击冒险游戏中认识了 Cryo 公司。

1997 年的《龙剑客Ⅱ：龙人之心》和《亚特兰蒂斯之失落的传说》又是典型的 Cryo 式第一人称冒险游戏，同样以精美的画面取胜。而《万世英豪》、《水世界》、《冰点地带》、《梦境》、《尤比克》等几款开发中的游戏在画面上都有着惊世骇俗的表现。这也再次说明了 Cryo 公司在画面制作上的确有着异常坚强的实力。为了让艺术和娱乐能够更加完美地结合，Cryo 公司一直在不懈地努力着，无论过去、现在还是将来！

地址：法国巴黎
http://www.cryo－interactive.fr
E－mail: publishing@cryo－interactive.com

DID——不寻常的半家游戏公司



除了对飞行模拟游戏十分热衷的玩家外，听说过 Digital Image Design（简称 DID）这家位于英格兰北部华灵顿的游戏制作公司的人恐怕并不太多。1989 年，供职于 Rowan 公司的马丁·肯莱特与他的两个同事在设计完《捍卫雄鹰》与《捍卫入侵者》两款成功的飞行游戏后，开始对于自己仅 100 英镑的周薪以及满脑子无法表达的创意而苦恼不堪了。于是 3 个人离开了 Rowan 公司自己组建了 DID。

公司推出的第一个游戏《F－29 复仇者》果然不负所望，取得了成功。这也就使得这个新生的小公司迅速地稳定了下来（如今这个拥有 65 名职员的公司仍不能算大）。随后，DID 公司又推

出了数款飞行模拟游戏，如《史诗》与《地狱之火》。使 DID 公司真正成名的，还是以惊人的拟真度闻名的战斗机模拟游戏《欧洲先进战术战斗机 2000》和《魔鬼飞行任务》。尤其是前者，这个与 Ocean 公司合作的结晶受到了玩家的大量好评并被美国版《电脑玩家》杂志评为 1995 年度最佳飞行模拟游戏。可以这么说，《欧洲先进战术战斗机 2000》将模拟游戏带上了一个新的最高峰。

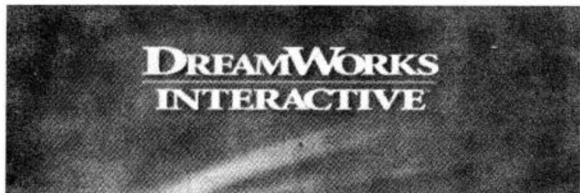
《欧洲先进战术战斗机 2000》不仅受到玩家的青睐，英国军方也予以了极大的关注。当英国皇家空军试玩之后，对其中激光制导导弹的设计模式十分感兴趣。他们表示只要这部分略作修改就能用作飞行员的投弹训练，并询问了修改程式所需的时间与资金。当空军得到了只需几个月与 1 万英镑的回答时，惊讶得下巴差点掉到了地上：因为另一家专业模拟器公司仅仅对这项计划进行评估就开价 20 万英镑，而完成计划则需要 300 万英镑。随后 32 个位于英国本土的皇家空军中队都配置了一套 DID 设计的投弹训练系统。不久，DID 就接到了大量来自各个国家的委托及定单：其中包括英国皇家空军鹰式教练机以及波音 767 客机的模拟训练机。至此，作为军方的签约商，DID 公司在英国的游戏业界显得特殊而突出起来。

虽然在军事领域方面登上了他人难以企及的高度，DID 公司也并不打算舍弃其在游戏方面已有的发展。下列游戏的制作发行应该就是最好的例证了：《超级欧洲先进战术战斗机 2000》这个《欧洲先进战术战斗机 2000》最新的版本是专为 Windows 95 而设计的，对动态战役进行了完全的更新并加入了任务编辑器，同时在多人联线方面也作了加强（玩家甚至可以从网上下载一个指挥各国空军对抗外星入侵者的多人战役）；《魔鬼飞行任务Ⅲ：F－22 闪电出击》不仅承袭了以前的技术，还作了一些令人难以置信的改进，其中包括支援 Direct 3D 技术、可以驾驶任何一架北大西洋公约组织旗下的战机、刻画细致的先进警告与控制雷达雷达系统等等。

虽然 DID 并不能算是一个百分之百的游戏设计公司，但它在军事模拟器及 PC 军事模拟游戏方面的成就是勿庸置疑的。正是这两者之间极为密切的互相促进、互相转化，才最终造就了 DID 这样一个奇特而又不寻常的军事模拟奇才。

电话：44 (0)1925－242425
地址：英国华灵顿
http: //www. did. com
E－mail: gordon@did. com

Dreamworks Interactive——又一个卢卡斯



1996 年，美国微软公司与世界著名电影导演史蒂芬·斯皮尔伯格的 Dreamworks SKG 公司合资创建了一个游戏制作公司，这就是 Dreamworks 互动公司。

Dreamworks 公司的第一个产品是《粘土世界》。这个由道格·坦尼伯尔设计的游戏针对现今电脑游戏中充斥大量真人与 3D 图形的情况，反其道而行之，用粘土制成卡通味十足的人物与道具，采用逐格拍摄方式制作了这款游戏。这种独特的制作方法令《粘土世界》别开生面，在众多游戏中展现了一种全新的风格。游戏幽默轻松、夸张可笑，但却没有任何不负责任的刁难和出格。整个游戏在剧情和谜题上都有根有据，在操作方面也非常舒服，找不到什么缺点，很容易让人沉浸其中，是个适合任何年龄层次玩家的好游

戏。欧美游戏传媒也给予了《粘土世界》充分的肯定，入选美国《电脑游戏世界》杂志评选的 1996 年度 10 大最佳冒险游戏，获得最有突破游戏的称号奖亚军（第一名是《雷神之锤》），在美国版《电脑玩家》杂志设立的 MURPHY 奖评选中囊括了最佳动画和最佳音乐两项大奖。处女作就能有如此成绩，可见 Dreamworks 公司的出手不凡。

Dreamworks 公司的下一个游戏则是由著名游戏程序设计师西蒙斯·布莱克利（曾设计过《地下创世纪》、《无限飞行》等）担任游戏制作人的《非法入侵者：侏罗纪公园》。这套连斯皮尔伯格本人都称为是电影《侏罗纪公园》游戏化的作品被认为是有史以来最真实的游戏。因为《非法入侵者》中所有的物件都是用真实的物理模型程序构建而成，所以恐龙无论从外观的画面表现还是人工智能的设计都将让玩家感到是个真实的活物，而不只是电脑模型。

作为继 Lucas Arts 公司后第二个从电影业投身于电脑游戏业的公司，Dreamworks 已体现出其强大的创作能力。他们能把电影业中积累的丰富经验创造性地运用到电脑游戏制作中，可以预见，玩家们今后肯定还能看到更多来自 Dreamworks 公司的好游戏。

电话：213 - 938 - 7600
地址：美国洛衫矶，CA 90036
http: //www. dreamworksgames. com
E - mail: webmaster@dreamworksgames. com

EA——业界大家

说到欧美游戏公司，自然少不了业界大家——EA。暂且不论在国外的影响以及诸多成绩斐然的精品，单就 EA 公司的商业版图已经延伸到中国这一件事，就足以说明其势力范围有多大。

EA 公司的全称是 Electronic Arts。1982 年刚成立时，还只是一个单一的游戏公司，总部位于美国加里福尼亚州圣马特奥。发展至今，EA 公司已经掀起了全球娱乐软件行业向前推进、向大集团靠拢的浪潮。十多年来为 16 位家用游戏系统开发软件的经历，使 EA 公司了解到电脑才是电子游戏最富表现力、具备无限拓展可能的平台。从 1996 年起，EA 将主要精力集中于电脑游戏软件的开发上，并已经先后在美国和欧洲获得 650 多项杰出软件奖，为众多玩家所推崇。EA 将现代的多媒体技术，例如电影、照相、计算机图形、立体声音乐等，同专业作家编写的故事和好莱坞的电影特技相结合，打破传统的娱乐界限，开发设计出融各家之长的游戏。特别是其设计公司之一的 EA Sports，更是体育类游戏的先锋，其先进的技术、精湛的制作水平及严谨的作风，令诸多玩家拍案叫绝。精美细腻的图像、震撼无比的音效、再加上逼真的游戏内容，构成了 EA Sports 的独特风采。

在 EA 的历史上销量逾百万的游戏有以下 10 部：《FIFA 足球》系列、《NBA 篮球》系列、《NHL 冰球》系列、《PGA 高尔夫》、《公路斗士》、《陆空战将》、《银河飞将》系列、《魔毯》系列和《极道枭雄》。此外，1997 年的《绝地风暴》、《极品飞车 II》、《傲气雄鹰 97》等均有不俗表现。诸多作品以其不可抗拒的魅力和绝对的优势，在全球电脑游戏行业中高树起一面 EA 的大旗。

EA 的巨大成功主要得力于其麾下的 6 个主要制作室：

●Electronic Arts：中国注册名称为“电子艺界”。

●EA Sports：EA 体育，为业界最佳体育游戏开发者。

●Bullfrog：1995 年正式加入 EA 公司。

●Origin System：1992 年被 EA 并购，以开发

飞行模拟、射击和互动式电影游戏见长。

●Jane's Combat Simulation：EA 与世界上最大的军事出版公司简氏资讯集团联合成立，专门制作战争模拟系列游戏。

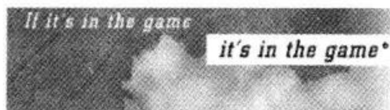
●Maxis Software：1997 年加入 EA，原为业界有名的经营建设类策略游戏开发公司。

EA 公司除了制作之外，不惜财力、全球代理是它的最大特色。纵览欧美游戏软件公司，较有名气的几乎没有不与 EA 形成合作关系的。就连席德·梅尔最新成立的 Firaxis 公司也难例外，10% 的股份已为 EA 所有。现在 EA 的员工数已经超过 1700 人，分公司与代理机构遍及全球。1996 年营业额高达 1.6 亿美元，堪为业界之最。因此，被称为业界大家，EA 显然是当之无愧的。

电话：1－415－513－7523
地址：美国加里福尼亚圣马特奥
http://www.ea.com
E－mail: pbecker@ea.com

EA Sports——运动迷们的偶像





EA Sports 是 EA 公司旗下 6 大子公司中最为得意的一个，也是爱好体育的游戏玩家们一致公认的运动游戏第一家。其高度职业化的作品，画面细腻生动、引人入胜，技艺精湛严谨，寓专业知识于休闲娱乐之中，给人以完美逼真的竞赛感受。在众多运动类游戏软件中，显出傲视群雄的王者风范。

1992 年成立的 EA Sports 公司在短短 5 年内所制作的游戏作品，无论数量还是质量在业界都无可匹敌。《FIFA 足球》系列作品全球售出正式拷贝超过 500 万份，是迄今为止销售数量最高的游戏软件产品。而玩过此游戏的人则难以计数，可以这么说：世界上有多少球迷兼电脑游戏玩家，就有多少《FIFA 足球》的玩者。而《NBA 篮球》系列则是无数篮球球迷所梦寐以求的，它具有完全的真实 3D 球员造型和构思巧妙流畅的操控设计，处处体现出 EA Sports 的匠心。当然，该公司所制作的体育游戏最大的特色在于：所有的资料都采用现实中该项目的真实资料，玩者可以在该类型的游戏中找到自己喜爱的任何球队或球员（遗憾的是，世界著名球星迈克尔·乔丹与 EA Sports 之间因肖像权问题未能达成协议，故而在《NBA 篮球》系列中一直未出现他的身影）。这是一个大气魄的投资与制作，除了游戏本身的开发经费之外，公司还必需支付其中所涉及到的庞大的版权费用。这样做的结果使得每款游戏具备了极高的收藏价值，在商业上获得成功便不足为奇了。

风靡世界的赛车游戏《极品飞车》系列推出后令诸多玩家心旷神怡、过足车瘾。不久，EA 公司又趁热打铁，在原有基础上作了很多改进之后，及时推出《极品飞车 Ⅱ》。全新的视觉效果，4 个视角变换，4 种比赛模式，再加上 14 首 CD 音乐，营造出一种无以伦比的氛围。1998 年 1 月份上市的《云斯顿赛车 98》，内设 24 种不同型号的车辆供玩家选择，多对手、多车道，比赛激烈紧张，相较之下别有一番乐趣。

EA Sports 的作品，以其高度的真实性和严谨的制作风格为玩家所称道，这也应该是电脑游戏制作的一种普遍标准吧。实际上，EA Sports 一直以其不懈的努力向人们证明这一点。

电话：44－415－513－7537
地址：美国加里福尼亚圣马特奥
http://www.easports.com
E－mail: seckenroth@ea.com

Eidos Interactive——新来的挑战



当英国的Eidos Technologies公司在并购了Domark、U.S. Gold等5家公司，建立了Eidos Interactive这家致力于电脑游戏制作的公司时，没有人会想到他们的雄心会如此之大，所推出的作品会如此出色！

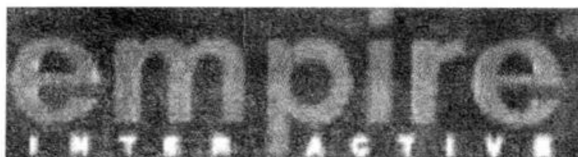
对于Eidos公司来说，处女作《古墓丽影》的出品是一个良好的开端。这个被美国版《电脑玩家》杂志评为1996年最佳动作游戏的作品具有异常优秀的图形系统，让玩家们在电脑上也能获得足以和专门的电子游戏机相媲美的效果。游戏的主角是一个名为拉娜·克罗夫特（Lara Croft）的女考古学家，为了寻找Scion——传说中亚特兰蒂斯大陆的护身符而在印加帝国、古埃及、古希腊与亚特兰蒂斯之城4个完全不同的文明古迹中冒险。尽管《古墓丽影》也是一个3D动作游戏，但却与以前的任何一个此类游戏都不同。先进的3D技术与完全即时计算的3D空间人物使得它在此方面可以与《雷神之锤》相提并论。但与Doom类游戏不同，《古墓丽影》采用的是第三人称视角，从而使得玩者能清楚地看到拉娜的一举一动。同时，《古墓丽影》也不是一个只需要移动射击的暴力游戏，相反，它将重点放在了机关设置、故事情节上。引人入胜的游戏画面更是让玩家如痴如醉，古朴壮观的原始森林，幽深离奇的古代坟墓——空前真实的全3D画面效果超过了此前任何一个游戏。而拉娜，电子游戏历史上第一个女性冒险者。其形象甚至超过了众多知名人物，而被评为美国年度人物前五名之一。以这部游戏为题材的电影也即将开拍。

紧接着《古墓丽影》之后，Eidos公司连续推出了一大堆的好游戏。《证实杀戮》是一个具有联线功能的二战飞行模拟游戏；《征服地球》则是关于人类与木星人之间战争的一个即时策略游戏，提供了60个极具挑战性的任务；运用《古墓丽影》的引擎并根据由依安·利文斯顿的同名科幻小说所制作的3D冒险游戏《死牢战记》；当然还少不了《古墓丽影Ⅱ》。然而这还不足以满足Eidos公司，不久前它与刚离开id公司的著名游戏制作人约翰·罗梅洛所成立的离子风暴公司签下了长期代理合约，其中第一个产品是《戴卡塔娜》。此外Eidos还与《无限飞行》、《超新星战记》等优秀作品的设计公司Looking Glass Technologies签下了4年独家经销权合同。在Eidos现在的发行名单上赫然写有《无限飞行Ⅱ》。

毫无疑问，Eidos公司正在成为游戏业界中炙手可热的重要成员，而这似乎也正是它的目标——无论是从开发名单还是在寻找新代理关系方面的积极性，玩家都可以看出这一点。谁敢说未来的几年里它不会成为又一个EA？

电话：1-81-636-3000
地址：美国加里福尼亚旧金山
http://www.eidosinteractive.com
E-mail: techsupp@eidos.com

Emipre——野心勃勃



位于美国马里兰州日耳曼敦的 Emipre 互动公司，是一家独立的软件发行和制作公司。它主要以设计、制作战争类游戏而著称业界。其作品数量虽然不多，但却具有一定的特色，或许野心勃勃的 Emipre 就想凭借这点特色给自己创造出一个与众不同的品牌效应。

仔细回顾 Emipre 的历史，在玩家心目中能留下一些印象的恐怕也就是策略类游戏《海上雄风》、模拟类的《飞行军团》和运动类的《冰》了。其中，由 Rowan 公司设计，Emipre 公司发行的《飞行军团》，刚推出时着实刮起了不小的热风。逼真的飞行模拟，激烈的战斗场面，匠心独具的画面设计，令玩家在叫好之余，沉溺于中而不能自拔。1992 年自书本改编的策略游戏《沙场风暴》，令玩家同时控制 4 个排的 16 辆坦克，意气风发地横扫疆场。紧接着上市的是其续集《太平洋风暴》，剧情围绕着收复一个环礁群岛而展开，迅急的节奏令玩家激动之余，手忙脚乱而叫苦不已。还有号称“有史以来最复杂的游戏”的《Compaign》，内设 3 种不同的玩法：一是战略模式，二为战术模式，三则是纯粹的动作设置。玩家可以在 20 多种战区地形中任意选择，并自行绘制地图，指挥陆海空三军进行奋战。

1997 年，Emipre 公司又推出策略类游戏《星际大战》，让玩家穿越时空之门，挽救宇宙星体，创建旷世奇功。但由第三波公司代理的《红色魔鬼启示录》却使 Emipre 公司颜面大失。这部融动作和策略为一体的游戏，作品类型划分不很明显，既缺乏策略游戏应有的深度，又少了动作游戏特有的刺激，策略和动作成份搭配极不协调。据专家评论，这大概是 Emipre 公司野心太大的缘故。但即使努力不成功，他们开发出的这种新类型作品却使游戏业的发展更具活力，更具思路。或许，未来的游戏世界里，象 Emipre 公司这样的野心家一定会有不少标新立异的游戏来满足绝不囿于平凡的野心玩家。

电话：1－301－916－9302
Address：美国马里兰州日耳曼敦
http://www.empire－us.com
E－mail：info@empire－us.com

Epic——业界新秀



喜欢《烈火战机》的玩家，一定对它的出品者记忆犹新吧，其实 Epic 娱乐公司是一个最先从共享软件起步的业界新秀。但创作出如此多的动作类游戏，也足以证实其发展的不凡魅力。

1991 年，迪姆·斯威利就读于马里兰学院机械工程设计专业时，对市场上刚兴起的共享软件感到兴趣盎然。于是，他就在马里兰州罗克维尔成立了 Epic Mega 游戏公司，并由自己负责美术设计和程序开发。那时的 Epic 公司先后发行了两部作品《ZZT》和《Super ZZT》。尽管只是极其简

单的冒险游戏，但由于当时游戏市场供需不平衡，所以销售成绩颇为理想，从而奠定了 Epic 的声誉和经济基础，为其下部作品《野莽丛林》提供了足够的资金。

1992 年初，有数人加入，从而正式成立 Epic 设计小组。其中包括有著名设计者艾伦·皮格瑞姆，音乐制作人丹·佛朗西斯和画家约翰·帕莱特等。尽管他们只是在业余时间工作，但公司实力大有增强。现在的 Epic 公司包括 15 名专职员工和 40 多位兼职人员。

Epic 的作品范围颇广。继冒险类的《野莽丛林》发行之后，紧接着的桌面游戏《Epic 弹子球》和《光速兔子》也获得较好的反响。后来，Epic 与 EA 公司合作，继续推出其续集，卷轴游戏《极品弹子球》和冒险游戏《95 光速兔子》。此外，还有被美国版《电脑玩家》杂志评为 1996 年最佳格斗射击游戏的《烈火战机》。这一游戏采用 9 重卷动的画面，360 度全方位的射击，上市后极其火爆。Epic 的作品类型跨度大，涉及了包括冒险、动作、策略、桌面等多方面的游戏，尤其以优秀的声光效果，精巧的构思而倍受玩家推崇。

1997 年 3 月 7 日，Epic 聘请 id 公司前任执行长简·维尔勃担任最高顾问，并在网络上招兵买马，广揽人才，多方进行新游戏的 β 测试和分销活动，颇有发展壮大之势。

电话：1－800－972－7434
地址：美国马里兰州罗克维尔
Web ：http://www.epicgames.com
E－mail: vendor@epicgames.com

GT Interactive——代理之王



相信玩家已经无数次得在众多的游戏片头见过 GT 这两个彩色的字母。虽然这些游戏没有几个是由 GT 公司亲自操刀制作的，但庞大的全球销售网使得这家仅仅成立了 5 年的公司成了众多游戏制作者（尤其是独立制作的小公司）的代言人。

创建于 1993 年，总部位于纽约的 GT 公司同年推出了 id 公司制作的《德军总部》并一举成名。1994 年代理发行《毁灭战士 II》——这个电脑游戏史上最成功的动作游戏——帮助 GT 公司取得了在游戏代理业务方面的领先地位。从 1995 年起，GT 开始了其庞大的销售计划。1995 年代理的主要产品有《终极毁灭战士》、《异教徒》、《毁灭巫师》、《真人快打 III》、《冰与火》。1996 年的主要产品有《毁灭公爵 3D》、《雷神之锤》、《id 精品集》、《冒险 9 号》、《异教徒：银蛇骑士团》、《毁灭巫师：不死的暗黑城》等。

1997 年 GT 与 Cavedog、id Software 等六家公司签下了代理合约。计划发行角色扮演游戏《阿贝传奇》、即时策略游戏《横扫千军》、Quake 类游戏《梦幻》、极端血腥暴力的《血祭》、以忍者为主角的《影武者》、即时策略游戏《星际特遣队》、《银河帝国》、模拟游戏《虎鲨猎舰》、3D 格斗游戏《战争之神》。此外还有《叛月》、《末日大战》、《偷袭者 2020》、《NHL 公开赛》、《51 区》、《海底神兵》、《间谍战争》等。

毫无疑问，GT 在整个游戏界的地位是无可替代与比拟的。无数的小公司与私人制作小组所设计制作的好游戏通过 GT 的引荐，出现在大家面前，从这点上来说玩家应该感谢 GT 的功劳。

电话：1－800－362－9400
地址：美国纽约
http://www.gtinteractive.com
E－mail: contact@gtinteractive.com

id Software——神话的缔造者



id公司的成功如同神话般令人难以置信。这个以弗洛依德学说中的“本我”命名的游戏设计小组，在其7年多的历史中，尽管所出的游戏类型单一，数量也是屈指可数，然而几乎每一个都在游戏界卷起一阵流行的旋风。然而对于id公司那些充满着无限想象、冲动、创意以及技术能力的制作者来说，这一切的成就或许都仅仅只是开始而已……

1990年9月，约翰·加玛克、约翰·罗梅洛、汤姆·罕尔与阿德瑞·加玛克这4个对电脑游戏充满无限憧憬的年青人，制作了一个以8岁男孩为主角的动作游戏《基恩指挥官：旋涡入侵》。这个在当时来说十分好玩的游戏于同年12月14日由Apogee公司正式发售。游戏的成功激起了这些年青人的勃勃雄心，一个月后，4人辞去了他们原来的工作并正式组建了id Software公司。1991年2月1日推出续集《基恩指挥官：再见，银河系！》，随后又制作了第三集《基恩指挥官：外星人吃了我的保姆》。

1992年5月5日，id公司制作了一款第一人称视角的动作游戏《德军总部》，在游戏中玩家要深入纳粹基地并与希特勒进行一场大对决。由于它拥有前所未有的3D环境——尽管十分粗糙简单，但在当时却是一个创举，从而使得销售量达到25万份。其后id还推出了它的资料片《命运之矛》。继《德军总部》成功后id再接再厉，在后面的作品中改进程序以表现出更真实的3D迷宫。1993年12月10日id公司推出《毁灭战士》，1500万份的共享版被下载以及25万份的注册版使它获得了巨大的成功。1994年《毁灭战士》被美国的《电脑玩家》和《电脑游戏世界》两家杂志评为年度最佳游戏，并获得了《电脑杂志》所颁发的最佳技术奖。

游戏史上一个里程碑式的作品《毁灭战士Ⅱ：人间地狱》于1994年10月10日由GT公司代理发行——这天也因此被游戏业界命名为“Doom日”。可以说，这部作品是奠定整个Doom-Like类游戏的基石并由此制定了整个此类型游戏的标准。或许以后的同类游戏在许多方面都超过了它，但第一人称视角、多种武器选择、3D迷宫、只有杀戮而无剧情的游戏方式、多人联线对战（尤其是这点）等Doom Like的因素都的的确确是由《毁灭战士Ⅱ》建立起来的。仅凭这点，就足以在电脑游戏史上留下光辉的一笔。在推出诸如《终极毁灭战士》等应景之作后，id公司已经计划再一次创造奇迹。这个计划的结果就是1996年那场业界的地震——《雷神之锤》。为了完全超越《毁灭战士Ⅱ》的成就，《雷神之锤》在其领先世界的技术保证下成为了一个真正的3D游戏（以前所有的同类游戏都是用2D贴图加3D场景来表现，这也是为什么游戏中所有的物品都会自动用其正面对着玩家的原因）。玩家可以在游戏中看到真正3D的物品、建筑，再加上那种阴深幽暗的场景，《雷神之锤》的黑色魅力令人目瞪口呆。同时游戏还提供了包括直接电缆联线、IPX局域网络、TCP/IP协议在内的多种联线模式。完整的3D模型、真实的光影效果、多种武器以及良好的联线功能使得《雷神之锤》荣获年度最佳动作游戏的称号。

就在《雷神之锤》推出后不久，创始人之一约翰·罗梅洛决定离开公司自组另一个名为Ion storm的游戏制作公司。令人惊奇的是使他另立门户的原因竟然是日本Square公司制作的《最终幻想Ⅶ》。“我的一生不应该只做一种游戏，而是要做不同类别的游戏。”罗梅洛的这种想法似乎说中了id一个看来并不起眼的弱点。的确，id公司太专注于他们在Doom类游戏上的成就了，如果id能把他们所有的才智、激情投入到多个游戏领域的话，那游戏界很可能会出现更多的经典之作。

电话：1-800-434-2637
地址：美国得克萨斯州梅斯基特
http://www.idsoftware.com
E-mail: jayw@idsoftware.com

Infogrames——固步自封



1983 年 6 月，两个好友布鲁诺·波耐尔与克里斯托芬·萨匹特在法国创建了 Infogrames 公司——这个名字来自于“信息(information)”与“程序(programs)”两个词的组合。同年推出了一个名为《立方体》的教育软件。高达 6 万套的销售量使得两人兴奋得有点找不着北，并促使他们向游戏软件开发方向发展。1984 年 infogrames 制作了《曼陀罗花》这个幻想背景的动作角色扮演游戏，并获得了美国文化部颁发的动作游戏奖，作品先后被译为 7 种语言在全世界发售。1985 年两人决定将公司标志定为一只犰狳(也就是穿山甲)并沿用至今。其后，Infogrames 公司推出了诸如《热血大队长》、《德克汉姆》等一些游戏作品，并于 1989 年在欧洲代理出售了著名的《模拟城市》。

然而，Infogrames 公司最辉煌的成就毫无疑问应该是 1992 ~ 1994 年间推出的《鬼屋魔影》三部曲。这部作品不但开创了 3D 恐怖动作冒险游戏的先河，而且在图形和剧情上也有着不俗的表现。油画风格的背景绘制、角色物体的几何体构成以及阴森恐怖的气氛营造几乎成了《鬼屋魔影》的标志。此外，游戏的另一大特色在于运用了电影技巧来诠释游戏剧情，使之具有非常强的观赏性。

这之后的 Infogrames 公司似乎消沉下来，除 1996 年推出了一个原地踏步的、类似《鬼屋魔影》的 3D 动作游戏《时空之门：追命骑士》外，已经很长时间没有新作品问世了。它甚至没有出席 1997 年的 E3 展览。对于这个创建于 1983 年，旗下拥有 3 个子公司的法国游戏界大家，玩家们还能等多久呢？

电话：不详
地址：不详
http://www.infogrames.com
E-mail: sjacobs@infogrames.com

Interactive Magic
——疯狂比尔的东山再起

INTERACTIVE**MAGIC**
HOW THE FUTURE IS PLAYED

J W·斯坦利，绰号“疯狂比尔”，1970 年从美国空军军官学校毕业。在空军服役 14 年后，他成为一名优秀的 T-37 教练机教练，并多次驾驶巨大的 C-5A 银河式运输机与轻巧的 A-37 攻击机执行任务。从空军后备部队以上校军衔退役时，他已拥有了超过 5000 小时的军用机飞行纪录。1977 年，斯坦利从美国一所学院取得 MBA 学位并成为通用仪表商业发展部门董事后，遇上了对他一生有着决定性作用的人——席德·梅尔。为了将强烈的飞行兴趣与他想玩的游戏结合

起来，斯坦利决定与梅尔共同创业，在1982年成立了Microprose公司。在Microprose中他作为飞行游戏最重要的设计者，制作了《F－15鹰式战斗机》等成功的飞行模拟游戏。但过度扩张与过多的失败游戏使得Microprose陷入了经济与员工信心的双重危机，这种情况直到Sprectrum Holobyte公司将其收购后才得以解决。然而作为收购协议中必履行的一条就是：斯坦利必须离开公司，同时还要保证在未来的两年里不能涉及任何竞争性产品的制作。

度过了对于斯坦利而言如同地狱般生活的两年后，他再度跨入了这个曾使他失望伤心的游戏世界。在美国北卡罗来纳州成立了全新的Interactive Magic公司后，他再一次的专注于他最喜爱的策略和飞行模拟领域。公司第一个游戏《阿帕奇》以25万套的销量获得了多家杂志评出的年度最佳飞行模拟游戏。《Mi－24雌鹿攻击直升机》以犹如飞行炮艇般的苏联雌鹿攻击机为模拟对象，在此游戏中还有许多与运送、保护以及撤出地面部队有关的任务，因而呈现出与《阿帕奇》不同的游戏乐趣。更令人兴奋的是它能与《阿帕奇》相互结合并让玩家来试试美军与苏军直升机孰优孰劣。《空中武士Ⅱ》将提供包括“P－40战斧”、“旋风”在内的25种不同型号的战斗机以及3个年代各约30场任务，与此同时玩家还要克服近乎真实的失速、螺旋与重力的影响。《iM1A2艾布兰坦克》则是以美军主力坦克为主角的一个现代地面战车模拟游戏，同时也圆了斯坦利自1989年设计《装甲雄师》以来一直想完成的心愿。另一款飞行模拟游戏《iF－22》则拥有以数位高度模式以及卫星照片所组合而成的前所未有的真实地形。此外，Interactive Magic还将与Alliance软件公司联手推出《鱼叉97经典版》这个游戏史上最好的海战游戏的最新作。

从上面的事实不难看出疯狂比尔的勃勃雄心，毫无疑问，斯坦利一直在希望旧梦重圆——只不过这一次要更好、更完满！

电话：1－919－461－0722
地址：美国北卡罗来纳州雷塞
http://www.imagicgames.com
E－mail: sjacobs@imagicgames.com

Interplay——十项全能



无论何种类型游戏的忠实玩家，都应该记得Interplay这个名字，因为该公司在游戏的各个领域几乎都留下过辉煌的印记。

1983年成立的Interplay公司是世界闻名的游戏发行制作公司。在其产品商标上，赫然可见“By Gamers, For Gamers”的字样，这句“来自玩家，为了玩家”的宣言使Interplay涉足于几乎所有的电脑游戏类型，并创造了许多让人经久难忘的作品。下面所罗列的数据应该能说明一些问题：1987年，以互动性出色的科幻角色扮演游戏，并入选《电脑游戏世界》评选的“史上最好的150个游戏”第7名的《荒野游侠》；1988年，经典桌面类游戏《国际象棋之王》；1992年，以爆笑幽默著称的冒险游戏《宝里宝气宝骑士》；1994年，以流畅华丽的3D动画和射击结合解谜的新颖玩法而为人称颂的动作游戏《生化悍将》、刻画角色深入的经典冒险游戏《星际迷航记：审判仪式》；1995年，荣膺《电脑娱乐》杂志年度最佳角色扮演游戏称号的《魔石堡》；在1995年和1996年双双获得过因特网Top 100第一名的射

击游戏《天旋地转》和《天旋地转 2》;1996 年,新形态的即时策略游戏《铁血兵团》。

如此辉煌的成绩并未使 Interplay 公司满足于现状,它力图于 1997 年再攀高峰,1997 年下半年发行了《辐射层下》,这是一个背景建立在核战后充满了变异、暴力、强盗以及冷漠的世界中的角色扮演游戏。又获得了年度最佳角色扮演游戏的称号。另外还有使用全新液体影像显示界面的即时策略游戏《铁血兵团 II》;采用即时光源计算系统的《龙与地下城》系列的角色扮演游戏《铁血王冠》;运用 VSIM 动作控制系统(VSIM Motion Control)的 3D 格斗游戏《剑下亡魂》等数个极为优秀的游戏。

虽然现在 Interplay 公司的势头尚不如 EA 等大公司那样强劲,但作为一家有着 15 年游戏开发经验的老牌游戏公司,想必以其实力,一定会为广大玩家制作出更多的精彩游戏。

电话:1 - 714 - 553 - 6655
地址:美国加里福尼亚欧文城
http: //www. interplay. com
E - mail: support@interplay. com

Jane's Combat Simulations

——军事新贵



当琼·弗莱德里克·托马斯·简在 1898 年出版包括英国皇家海军与德国海军 100 艘战舰的简图及其资料在内的第一版《Jane's 海军年鉴》时,他绝想不到会因此而建立起 Jane's 信息集团这样一个庞大的出版王国。如今 Jane's 信息集团每年要向全世界出版包括装甲载具、飞机、武器系统、商船战舰与电子零件组系统在内的最新信息、多种相关杂志以及简讯。同时也成为世界上最大的非机密武器、科技与地缘政治发展的情报信息来源。当然简更不会想到这一切会与电脑游戏联为了一体,而这一切都来自于 Jane's 、EA 以及 Origin 公司一次不寻常的合作。

当 EA 公司的保罗·葛雷斯与 Origin 公司的安迪·何利斯向 Jane's 公司的人抱怨象他们那样的软件公司向国防和约公司索取资料时就象拔牙一样痛苦,并以试探性的口吻询问 Jane's 公司是否愿意凭借其专业能力与军事界的声望进军高品质的模拟游戏市场时,所得到的是出乎意料的"相当乐意"。于是经过多次协商与讨论,Jane's 战斗模拟这个融合了游戏界与军事信息界最强实力之间的联盟宣告成立,震惊了 1995 年的整个电脑游戏界。

如此独特合作下的初次亮相就是《AH - 64D 长弓》以及《先进战术战斗机》。前者拥有一个 40 项任务的战役模式以及一些以真实历史为背景的任务,当然还有一个随机任务产生器。《先进战术战斗机》则提供了 7 架最先进的或是即将服役的战机。紧接在这两套大获成功的游戏之后的则是名为《闪电:南韩战场》的《长弓》资料片,除了全新的战役外,资料片还将拥有改进的人工智慧与以副驾驶/炮手身份参与的战斗。与此同时,《先进战术战斗机》的资料片《北约国家战斗机》中 4 架新战机也出现在了玩家的面前,其他新增的功能还包括新型武器系统、波罗的海战役、Jane's 参考指南以及网络对战。再接下去的就是《傲气雄鹰 97》这个集中了《傲气雄鹰》、资料片《傲气猎鹰》以及一个全新战役的增强版游戏,不

仅新添了 F－4 幽灵、F－8 十字军、Mig－17 以及 Mig－21 四架越战时期的著名战斗机，更成功地模拟出了当时河内以游击战术而闻名的越南飞行员们。除了这些已经在 PC 屏幕上出现过的飞行大作外，海军舰艇也没有受到 Jane's 的冷落。《688i 深海猎鲨》就是这样一个作品，以美国海军 80 年代最先进的洛杉机级核潜艇为模拟对象，进行发生在加勒比海、波斯湾、北太平洋以及地中海四个地区的单一任务或是大会战。任务本身也包括猎杀、标准巡航、护航、运送、区域扫荡、拯救落水飞行员以及其它形式的地面与船舰攻击。此外，水面舰艇模拟游戏也已经提上了 Jane's 的制作日程。

纵观 Jane's 战斗模拟的发展历程，每个人都会惊讶地发现这个两年前还不存在的公司在短短的时间内就已经成为了制作军事模拟游戏的佼佼者。EA 与 Jane's 集团的合作充分发挥了各自的优势，使众多玩家一次又一次地握起摇杆，在和平年代体验着战争的残酷。

电话：1－415－513－7436
地址：美国加里福尼亚圣马特奥
http://www.ea.com/janes.html
E－mail: dbyooks@ea.com

KOEI——三国类游戏的大本营



三国志系列游戏，一直受到中国玩家的喜爱。然而让人懊恼的是，其制作者 KOEI(光荣)公司却是一家地地道道的日本公司。

位于日本神奈川县横滨市的光荣公司，成立于 1978 年 7 月，起初进行一些商业贸易活动。社长襟川阳子平素喜欢搞些小设计，当时市场上正流行 APPLE 计算机，于是他试做了几个适用的小游戏，结果反响出奇的好。自此，他有意识地将公司进行改造，向电脑游戏业靠拢。1981 年正式开发出《川东岛之战》，大受玩家赞赏，这就是《信长之野望》的前身。从 80 年代起光荣公司进入电脑游戏制作业至今，其最大的成就就是在战略游戏方面取得了突破性进展。曾经数次调整发展方向的光荣公司，刚刚创业的时候，雄心勃勃地制作了许多类型的游戏软件，但是市场反应并不如人愿，既不卖座也引不起人们注意。对此，光荣公司痛定思痛，总结反思，广泛听取客户意见，征求玩家反馈，集中兵力，重点突破，终于制作出了《三国志》这一优秀作品。《三国志》面市后，一炮走红。从此开始，策略与历史的结合就成了光荣安身立命之本。随着制作技术的日趋完善，公司规模也迅速扩大。目前，员工大约有 440 人，其中 80% 左右属于研究人员。公司资本额 84.98 亿日元，年营业额约为 120 亿日元，约合 1 亿美元。

光荣公司的代表作有：《三国志》系列；《元朝秘史》系列；《独立战争》、《武将风云录》、《三国志英杰传》、《三国志孔明传》、《信长之野望》系列、《水浒传》、《太阁立志传》、《斩》系列；《大航海时代》系列等。其中最负盛名的是《三国志》和《信长之野望》两个系列。因为这两个游戏分别描绘出中国和日本历史上最宏大的战争史实，寓教于乐，极受玩家看重。《三国志》取材于《三国演义》，已经发展到了第 5 代，剧情设置动人心弦，人物个性鲜明，与同种题材作品相比，颇具优势。

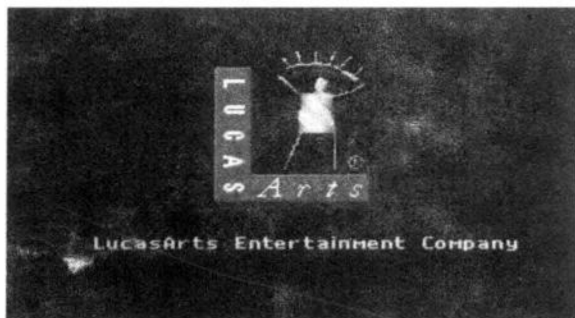
光荣公司有荣耀的功绩，也有败笔。历史模拟游戏《项刘记》，实属粗制滥造，令玩家大呼上当。1996 年推出的《提督之决断》，美化了日本军

国主义，篡改史实。这种作法大大激怒了尊重历史、热爱和平的人们。游戏推出后，光荣公司立即受到了严厉的谴责和制裁。

光荣公司是一个综合实体。最近，光荣公司调整战略，以原有根本为重心，多元化发展。和台湾著名游戏公司第三波结成亲密伙伴之后，光荣公司的软件产品很快就被汉化并打入中国市场。但由于三国志类的游戏都是以东方的历史故事为背景，很难在欧美市场打开局面。所以目前光荣公司在多元化发展的同时，力图从动作、角色扮演类游戏方面着手，提高软件竞争力，从而挺进西方游戏市场。

地址：日本神奈川县横滨市
电话：045－561－6888
http: //www. koeigames. com
E－mail: webmaster@qoeigarnes. com

Lucas Arts——影坛巨擘的另一面



Lucas Arts公司成立于1982年，总部座落于美国加里福尼亚圣拉斐尔城。创始人乔治·卢卡斯是美国家喻户晓的科幻电影大师级人物。成立Lucas Arts公司的目的，只是他宏大的电影设想之外的一个小分支，即通过多人操作的互动因素来提供给大众一种特殊的艺术形态和娱乐享受。所以在他们的作品中，体现出来最明显的特点便是设计思想与电影特色的趋同性。几乎每一部作品都包含有必不可少的电影基础构成：一定的故事情节，颇富心计的人物塑造以及逼真生动的背景设置。此外，Lucas Arts公司还充分利用3D动画、连续动作的视觉设计和细致入微的音响效果来增强游戏感染力。所以，从其早期的作品到今天的宏篇巨制，无论是互动性还是可玩性，都融合了传统电影艺术的恒久美感。正如总裁卢卡斯的说法一样，在娱乐领域中，互动游戏是电影、电视产业的最大竞争对手。暂且不论人们在游戏上花费了更多的时间与精力，仅就吸引力、艺术感和在家庭娱乐中的重要性而言，也得列入Lucas公司重点发展计划之列。Lucas公司创建至今，包括电视、电脑游戏在内，作品层出不穷，公司也荣登业界名家之列。

Lucas Arts的作品大多集中在冒险和模拟两大部分。1982～1986年，由Lucas Arts设计，但委托其它公司发行的游戏有《PHM Degasus》、《Koronis Riff》、《Labyrinth Ballblazer》等。1987年以后的作品则由Lucas Arts自己发行。冒险类作品中，颇具代表性的有：《纱之器》(1990)、《猴岛小英雄》系列(1991～1997)及后来的《妙探闯通关》系列、《印地安纳·琼斯》系列、《疯狂时代》系列和《极速天龙》等。

Lucas Arts公司的重磅炸弹当属科幻作品《星球大战》系列。在1977年，乔治·卢卡斯的《星球大战》不但创下了当时的最高票房记录，也为后来的科幻电影和游戏提供了一定的经验，更是Lucas Arts公司发展星球大战系列的重要原因。继电影成功之后，1993年Lucas Arts公司发行《X战机》游戏光碟版，这部太空战斗模拟游戏为后来名震天下的《钛战机》打下了坚实的基础。接着，1995年动作游戏《死星战将》问世，其关卡的设计与故事情节融合无间，机关场景的设计处处匠心独具，气势惊人。1994年推出的有固定路线的射击动作游戏《绝地大反攻》，虽内涵稍差，但声光效果颇佳，销量仍超过100万套。《钛战机》亦于1994年发行，游戏以640×480的SVGA模式进行，全程语音，获得高度评价。时至

今日，几乎所有的讨论都认为《钛战机》的画面与音乐音效、语言通信、飞行时的动感及流畅性等在当时是无可比拟的。在《星球大战》面世20周年之时，Lucas Arts公司又推出了《尤达传说》、《X战机对钛战机》、《星战反抗军》以及《死星战将Ⅱ：绝地武士》等作品，颇有不将《星球大战》的剩余价值发掘光誓不罢休之势。

Lucas Arts同Lucas Learning、lucas Digtal、Lucas Film一起构成卢卡斯集团4大支柱。如今，52岁的科幻大师乔治·卢卡斯在这一领域仍属于领导群英的锋线人物，正意气风发地带领他的公司朝着多元化方向发展。

电话：1－800－782－7927
地址：美国加里福尼亚圣拉菲尔
http://www.lucasarts.com
E－mail: lucasarts@aol.com

Maxis——寓教于乐的典范



位于美国加里福尼亚奥里达城的Maxis公司，能有今日的成就，得归功于它的创始人威尔·威格特和杰夫·布朗。早在青少年时期，威格特就对轮船、飞机等各种建筑造型有着浓厚的兴趣。1985年，他开始反复考虑怎样才能实现这样一个游戏构想：让玩家在个人电脑里自己设计、建设和管理他们梦想中的城市。两年后的一次野外聚餐中，他遇见了杰夫·布朗，两人一拍即合，于是在1987年成立了Maxis公司，来专门研究这一课题。至此，以这种别开生面的策略游戏模式为开端的Maxis正式进入了起步阶段。

《模拟城市》于1989年发行，这一能发挥玩者无穷想象和创造力的游戏立刻为广大玩家所称道，不仅成为当时最畅销的电脑游戏软件，而且令美国教育界和学生家长为之叫好。此后Maxis公司一发而不可收，在威格特的指挥下，先后设计出包括《模拟城市2000》、《模拟地球》、《模拟蚂蚁》、《模拟健康》、《模拟生命》、《模拟农场》、《模拟大楼》、《模拟岛屿》、《模拟公园》等一系列优秀作品。而仅《模拟城市》和《模拟城市2000》销量就逾500万套，并先后多次荣获最佳编程奖，最优秀奖。Maxis公司从知识、娱乐、挑战、拟真方面不断探索、创新、发展，而且更注重于利用新技术去创造现实逼真的环境。众多产品以其绝对的优势，先后获得60多种大奖，深受美国软件发行协会、《PC》杂志赞扬推崇。

除此之外，Maxis公司还进行其它类游戏的开发。通过增强3D图形技术、操作性能以及联线功能来增强产品实力，同时在产品设计方面加大消费者的年龄构成，扩充市场渠道，增加销售技巧，力图加大竞争实力。

1997年，公司被EA公司用1亿多美元将其并构，成为它的6大制作子公司之一。此事令业界为之震撼。作为一家游戏软件公司，Maxis的模拟系列不仅为业界同仁所称道，美国政府高官也十分的器重。几年前，美国前总统戈尔就曾亲临Maxis公司所举办的一次产品展示会，以示嘉许。值得一提的是，Maxis公司的所有产品都有两种版本——娱乐版和学校版。

电话：1－510－253－3755
地址：美国加里福尼亚奥里达
http://www.maxis.com
E－mail: support@maxis.com

Microprose——趴下的巨人



在整个游戏业界很难找到比 Microprose 拥有更多优秀作品的公司，同时也很难找到象席德·梅尔这样天才的策略游戏设计大师。对于 Microprose 这样一个业界的传奇，尽管近几年来有些起起落落、沉浮不定，但相信已经没有人能够将它从玩家的心目中抹去了。

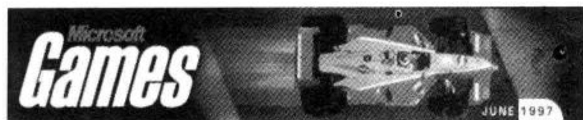
1982 年，席德·梅尔创立了 Microprose 公司，第二年公司就推出了《北约防卫战》。在取得了良好的市场反应后，Microprose 一鼓作气推出了《命令》系列的第一集《最长的一日》、第二集《沙漠之狐》以及第三集《杀戮战场》。

到了 90 年代初期，在 Microprose 公司的发行名单上已经可以找到一连串的名字：《大海盗》、《世界军事模拟》、《飞行坦克》、《F－19 隐形战斗机》、《F－15 鹰式战斗机》、《坦克雄师》、《世纪金冠军》、《幽浮》、《文明》、《银河霸主》、《魔法大帝》、《舰队防御者》、《1942 太平洋空战》、《运输大亨》……。当时的 Microprose 公司正处于巅峰时期，不但成长快速，而且已经跻身于世界顶尖的游戏开发公司行列。在拓宽市场的同时，Microprose 也开始涉足冒险游戏与角色扮演游戏领域。然而事情并没有想像的那么简单，由于扩张速度太快太猛，不幸发生了：耗资巨大、广受期待的角色扮演游戏《黑暗纪元》因充满了 Bug 与缺陷，最终导致了 Microprose 的股票下跌、开发计划搁浅。其实祸根早在公司发展的巅峰时期就已经种下了，隐藏在众多畅销巨作背后的是更多的失败。1990 的《世界军事模拟Ⅱ：战争国家》、1991 年的《光速》以及《西柏林飞船》都是一些差得到家的游戏（如果它们还能被称之为游戏的话）。而这 4 款游戏同时也被“荣幸”地选入了美国《电脑游戏世界》杂志所评选的史上最差的 50 个游戏。于是在 1997 年这样一个多事之秋里，Microprose 公司被它的对手——以《壮志凌云》、《捍卫雄鹰》系列以及《星际迷航记》系列而闻名的 Spectrum Holo Byte 公司收购，成为了其麾下的附属工作室。

尽管如此，这些并不能够抹杀掉 Microprose 的巨大成就。即使以后还会出现比《文明》更为出色的同类游戏，但没有一款会在内涵、创意两方面凌驾于席德·梅尔的这个伟大巨作之上了。尽管《文明》在声光方面的表现难以入眼，但完整的科技发展系统是整个游戏的精髓所在，这使得混合了经济、探险、征服与外交的游戏过程更为多姿多彩，并且在游戏过程中玩家会充满创造整个人类历史的成就感。整个游戏最吸引人的地方就是当玩家以为已经了解全部后，又会发现新大陆与新科技，使得“再玩一次就好”的想法每每在脑中出现，直至第二天的阳光撒进房间……。所以，当其获得《电脑游戏世界》杂志所评选的游戏史上最好的 150 个游戏的第 1 名时没有人感到奇怪，而当《电脑玩家》杂志将其评为最佳游戏的第 2 名时（第 1 名是《毁灭战士Ⅱ》），无数的《文明Ⅱ》迷们马上提出了强烈抗议。当 1996 年《文明Ⅱ》为《文明》穿上了华丽的外衣之后，席德·梅尔也离开了 Microprose，与他在 Microprose 的好友杰夫·布列格、布莱恩·雷诺一起创办了一家名为 Firaxis 的新公司。不过人事的变迁并没有影响到 Microprose 重新站起来的脚步。《1942 太平洋空战》的续集作品《欧洲空战》、根据风靡全球的纸牌游戏改编的《魔法风云会》以及刚刚得到制作权的《机甲神兵Ⅲ》都正在其紧张的制作之中。其实，谁也不必为 Microprose 担心，在不久的将来这个业界巨人一定会重新站起来的！

电话：1－800－972－7434
地址：美国马里兰州亨特湾
http://www.holobyte.com
E－mail: support@microprose.com

Microsoft Games
——比尔·盖兹玩游戏了!



霸气十足的软件巨子微软公司一直对游戏软件秉持一种我搭台你唱戏的态度，然而随着Win95的推出,比尔·盖兹也要玩游戏了!

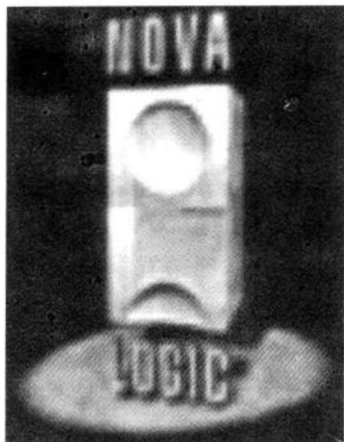
1996年,正值微软公司推出Win95之时,比尔·盖兹便与日本软件银行的掌门人孙正义勾肩搭背起来，两家公司联手成立了游戏银行公司。游戏公司的主题将电玩游戏移到Win95的平台上运行。此消息甫出,日本任天堂和世嘉这两大娱乐公司的股票便在日本股票市场上大幅度下跌。此后,许多电视游戏的热门游戏堂而皇之的跃上了Win95的平台算作一道风景。1996年，微软公司又成立了Microsoft Games，并在1996年下半年铺天盖地的一气推出了即时策略游戏《近距离作战》、3D射击游戏《激战三次元》、赛车类游戏《疯狂大脚车》以及《微软足球》等10多套游戏,其欲占领娱乐软件市场之心又一次昭然于世。但这些以数量堆积起来的攻势中能谈得上质量的恐怕也只有《近距离作战》了。这款以不到43天的诺曼底登陆战役为主线的策略游戏忠实地再现了近距离作战时那种短兵相接、激烈冲突的肉搏战,准确地表现出战场上瞬息万变的情势和令人血脉贲张的激烈性,无疑是同类游戏中最具表现力的作品。 但对Microsoft Games来说,实在离成功还很遥远。

1997年,是Microsoft Games辉煌的一年。由俄罗斯方块的设计者帕契诺夫亲自制作的《益智游戏大全》;机场超过3000种、城市超过45个的模拟飞行系列最新续作《模拟飞行98》; 微软体育系列的最新续作《微软棒球》;将题材放在盟军为突破莱茵河而夺取低地地区5座关键性桥梁的"花园行动"的《战斗神将Ⅱ:断魂之桥》等都获得了成功。尤为值得一提的是以人类远古时代为背景的即时战争类游戏《帝国时代》,它击败了呼声很高的《星际争霸》而荣登97E3电子展即时策略游戏榜首,玩家评价它是"《文明》与《魔兽争霸》的结合"。《微软棒球》同时也在这次评选中获得了最佳体育游戏的桂冠。此外,微软公司还在因特网上建立了类似battle. net的免费联网游戏服务器"互联网游戏地带"(Internet Gaming Zone),并计划推出与此对应的二战飞行模拟的多玩者游戏《王牌战士》和神话幻想题材的多玩者角色扮演游戏《阿席隆的召唤》。

显而易见，比尔·盖兹要玩游戏了，而且并不是随随便便地玩,是要大"玩"一场。以微软公司在系统软件方面的成功经验,和其本身系统的技术支持，Microsoft Games的前景真是一片光明。很可能再过一两年,它就能成长为能与EA、Sierra等老牌游戏公司平起平坐的游戏制作发行商了!

电话:1-800-563-9048
地址:美国华盛顿雷德伍德
传真:1-206-882-8080
http://www.microsoft.com
E-mail: suport@microsoft.com

Novalogic——军事模拟的长老



《超级卡曼契》这个以美国陆军 RAH-66 Comanche 侦察攻击直升机为主角的飞行模拟游戏，无论是在真实的地形模拟、还是在战斗时的娱乐性方面，在当时都是首屈一指的，其制作公司就是 Novalogic；此游戏同时也是 Novalogic 公司自己开发自己销售的第一个游戏。

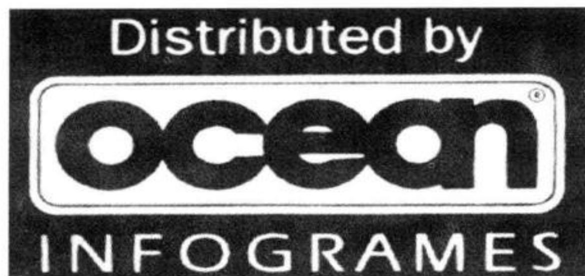
Novalogic 公司的创始人即现任总裁约翰·贾西亚毕业于保罗大学心理学系，在 80 年代进了 Data-Soft 公司。就职期间，他设计出了当时 Apple Ⅱ上最畅销的一个动作游戏《立体空战》，并以软件开发副总裁的身份从事了超过 40 套游戏的开发设计工作。1985 年，贾西亚离开了 Data-Soft 公司，另起炉灶自己组建了 Novalogic 公司。一开始，公司只是为一些著名的动作游戏进行改版工作，例如以迪斯尼同名电影改编的《火箭人》，这种情况一直延续到了 80 年代末。1989 年 Novalogic 推出了以二次大战潜艇战为背景的潜艇模拟游戏《从海底出击》，并在当年获奖。这一巨大成功无疑激发了贾西亚及其员工的信心，继而诞生了我们先前所提到的《超级卡曼契》。由于这款游戏采用了 Novalogic 独家技术 Voxel Space，从而设计出了令人吃惊的真实地形。当其他的飞行模拟游戏还在对自己平坦的地面与金字塔样的山脉洋洋得意时，《超级卡曼契》的山丘与溪谷已看不出一点雕琢的痕迹了。在 1993 年推出的是战斗机器人模拟游戏《Ultorbots》，还有《超级卡曼契》的资料片《超级卡曼契：边缘》。1994 年 Novalogic 推出了一个现代坦克模拟游戏《装甲雄师》，虽然技术上的一些原因使得地面在被过于接近时显得较为粗糙，但 25 万套的销量还是证明了《装甲雄师》并不是个失败的游戏。1995 年他们又推出了《超级卡曼契》的二代作品《飞狼大战卡曼契》，改进的图形、新加入的多人联线功能以及苏联的"飞狼"直升机使得其成就直逼《超级卡曼契》。

如今在完成了改良版的 Voxel Space Ⅱ绘图引擎以及一套新开发的多边形绘图引擎后，Novalogic 公司同时亮出了数套令人耳目一新的模拟游戏：以美国空军下一代主力战机为主角的空战模拟游戏《F-22 闪电Ⅱ》，采用的虽然是通常飞行模拟所采用的多边形技术，不过令人欣慰的是据贾西亚称，所使用的新引擎几乎是《先进战术战斗机》图像表现速度的 2.5 倍。以美国陆军高科技主力战车 M1A2 为模拟对象的续集作品《装甲雄师Ⅱ：M1A2》以及《超级卡曼契Ⅲ》。

作为一个自组建以来就一直以军事模拟作为自己产品主力的公司，无论从那方面而言，Novalogic 都是十分出色的。与一些跨国公司凭着庞大的财力而在各个游戏领域内都留下了自己商标的作法不同，Novalogic 以其出色的技术与严谨的作风令业界同行不敢冷眼慢看。

电话：1-818-774-0812
地址：美国加里福尼亚卡拉伯萨斯
http://www.novalogic.com
E-mail: support@novalogic.com

Ocean Electronics——技术前卫



1990年，Ocean Electronics公司刚刚在圣何塞市成立的时候，全公司仅有两名雇员。置身全世界公认的电脑游戏制作中心的人们都心明如镜，谁要能争取到技术上的领先，谁就算是打开了装满金银珠宝的幸福之门。刚刚诞生的Ocean自不例外，当即下定决心，“语不惊人死不休”。于是，游戏业界又杀入了一匹矫健的黑马。最初数月，他们进行市场调查，技术攻关，以确定自己的切入点。终于确立了以战斗题材为基础，模拟和动作为形式，推出自己产品的发展战略。

7年之后的今天，Ocean已远非昔比，不但规模扩大，技术水准也得到了很大的提高，综合实力令人刮目相看。模拟游戏玩家一度奉为经典的《F-29复仇者》就是他们的手笔。谈到代表作品，巨无霸式的系列游戏《欧洲先进战术战斗机》和《超级欧洲先进战术战斗机》不能不提。特别是后者，他们模拟英国、意大利、德国共同设计制造的先进战斗机EF2000，并邀请原设计机构——英国航太公司全程合作，充分利用其详细的资料来设计程序。选取北欧斯堪的纳维亚半岛为会战场景；图形上采用多边形架构与贴图成像相结合的方法，使整个游戏具有高度的拟真性。当然，Ocean的成就远不止于此。在策略游戏领域，他们推出《攻击》，同样真实的会战环境，生动惊险的剧情设置，敌我力量与策略的激烈较量让玩家们脑汁绞尽。《B1通道》和《侏罗纪公园》是Ocean向动作类游戏进军的先锋，虽然不如模拟类游戏那样出色，但仍然拥有相当数量玩家的支持。1997年代理发行的《蚯蚓》(Team 17公司制作)，也是个颇具特色的益智类作品。

在竞争愈来愈激烈的游戏业界，惟有不懈的追求才能获取更大建树。Ocean宣称愿意接受最大、最复杂的挑战。24小时的电话技术服务、网络宣传、多方位的努力方向等都在证明它并非说说而已。

电话：1-408-289-1411
地址：美国加里福尼亚州圣何塞
http://www.oceanltd.com
Email: ocean@aimnet.com

Origin——我们创造世界



Origin公司1983年由理查德·盖瑞特与其兄罗伯特在他们父母的车库中创立。1992年，公司财政发生困难，遂与EA公司合并，成为EA旗下六大子公司之一。时至今日，已发展成为拥有7500平方米办公场所，员工300人的大型游戏制作公司。其最著名的作品是《创世纪》系列和《银河飞将》系列。

早在1980年，15岁的理查德开发了一个名叫《阿卡拉贝斯》的游戏，这是电脑RPG的第一个作品，也是《创世纪》系列的前身。接下来的《创

世纪Ⅰ:黑暗纪元》与《创世纪Ⅱ:女巫复仇》在当时的游戏界引起轰动。促使理查德萌生创建自己的公司的想法。Origin 公司宣告成立。同时推出《创世纪Ⅲ:埃克瑟德斯》,使得刚刚成立的 Origin 公司成为 RPG 的象征。1985 年,《创世纪Ⅳ:圣者传奇》的推出赋予 RPG 一种新的可能——游戏中不再充满暴力,而是需要玩家不断行善积德以获取"圣者"的头衔。这部游戏充满教化意味和追求美德的内涵使之成为 RPG 中的空前绝后者。《创世纪Ⅴ:命运斗士》则恰当地估计了人性的复杂程度和揭露了人性中暗藏的另一面。《创世纪Ⅵ:虚伪的先知》则在Ⅴ代的基础上加入了两种不同文化间的磨擦。《创世纪Ⅶ:黑月之门》以其极具深度的互动性创造了一个真实的世界,使得几乎所有的 RPG 爱好者都认为这是该系列作品中最为成功的一部。或许《创世纪Ⅷ:异教徒》是一个失败的产品,它失去了前作中的自由度,作为一个被流放到恶魔般小岛上的异教徒,玩家为逃离此地不得不去做许多违心的事。这样的规则系统遭致玩家和评论界的强烈抗议。不过《创世纪Ⅷ》中极其出色的画面却代表了 RPG 制作技术的重大进步。

作为《创世纪》系列圣者纪元最终的篇章,《创世纪Ⅸ:升腾》将重新回到《创世纪》系列一贯秉承的对人物互动性深度上的挖掘和对世界匠心独运的描绘。而拥有全新设计思想和完全拟真的规则系统的《线上创世纪》则提供了真正的互动性系统——可以容纳 3000 名来自不同国度、拥有不同文化背景的玩家的超大形图形 MUD 系统。有人说,Origin 就代表着电脑 RPG 的历史,相信 Origin 将一如继往地创造我们想往的奇幻 RPG 世界。

《银河飞将》系列是 Origin 另一系列里程碑式的巨作。系列的前三部《银河飞将》、《银河飞将Ⅱ:基拉西的复仇》、《银河飞将Ⅲ:虎之心》都是讲述联邦与基拉西人之间的太空战争。这三部作品如今已合而为一,称为《基拉西战记》。1996 年推出的关于联邦与叛军之间战争的《银河飞将Ⅳ:自由的代价》则是一个耗资高达 1200 万美元,6CD 容量的划时代巨作。其华丽的场景,精心设计的多线式剧情,使之成为互动性电影新的巅峰之作。与之相较,最新的《银河飞将Ⅴ:预言》则只有 3CD 的容量,剧情也变为单线式。或许现在的玩家们都懒得去当什么"导演"了,他们只希望欣赏游戏作者构思好的惊心动魄的情节。所以游戏回归早期风格也可能是体贴玩家的一种设计。然而无论如何,就游戏本身而言,这不能不说是一种退步。好在 Origin 声称这部作品是《银河飞将》系列新的起点。所以,不要紧,让我们拭目以待。

除了这两个系列,Origin 还有两个系列的产品,一个《银河私掠者》系列,一部自由度极高的《银河飞将》式作品,很多玩家将其视为《银河飞将外传》;另一个系列是《十字军战士》——一部第三人称视角 3D 射击游戏,采用的是《创世纪》绘图引擎。这两部作品以及 Origin 其它 8 部零散的作品,构成了 Origin 向不同方向发展的探索性步伐。

Origin 的创始人如此说道:"在《创世纪Ⅹ》中,你将看到真正的虚拟实境,玩家将置身于真正的虚拟空间,看着面前闪闪发光的圣杯。我想我们公司的标语'我们创造世界'到那时会更加真实……"。

电话:1-512434-4263
地址:美国德克萨斯州奥斯订
http://www.origin.ea.com
E-Mail: support@ea.com

Psygnosis——再创经典



提起 Psygnosis，国内玩家好像很陌生。但只要说出这家公司的商标是银色猫头鹰，相信资深玩家们一下就能说出不少的名作来：《魔域迷踪》、《毁灭大赛车》、《阿达魔术师》……

这家总部设在英国利物浦、员工在 530 人以上的游戏制作公司成立于 1984 年，1993 年成为 Sony 公司在欧洲专事游戏开发的子公司，也是目前欧洲最大的游戏软件开发商。Psygnosis 公司的成功是从著名的桌面游戏《疯狂小旅鼠》开始的。旅鼠是一种小动物，体长约 12 厘米，喜欢群居。但它们令人不可思议的是常常集结成群，义无返顾地踏入波涛汹涌的大海，以集体自杀了却此生。Psygnosis 公司据此推出了一部与这种小动物同名的游戏软件《百战小旅鼠》。此节目轰动一时。这部作品的规则比较简单，属过关型。在每一关内都有一个入口和一个出口，几十只到上百只的旅鼠将从入口列队而来，游戏者要根据界面上的各种图标化指令在不同的境况中对这群小动物下达不同的命令，造出通向出口的坦途来普渡众生。游戏和其他桌面游戏的不同之处主要反映在诸如“架梯”、“掘洞”、“中止”、“自爆”等十余条指令上，玩者要根据场景中的布置灵活的动用，为这群小生灵铺就一条生路，体现人类的智慧之美。《百战小旅鼠》在国外成为热门节目之后，游戏指令中的“自爆”方式成了热门话题。采用这条指令，某个特定的旅鼠在烟灭飞灰的过程中可将周边的砖石炸开一点缺口。显然这项指令源自于旅鼠集体入海自杀的行为。

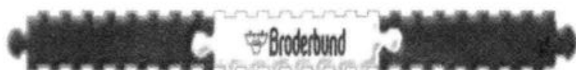
近几年来，Psygnosis 推出了许多有份量的游戏。1995 年制作的《毁灭大赛车》的 PC 版本和 PS 版本销量累计超过 100 万套，《阿达魔术师》也在当年入选各种刊物评选的最佳冒险游戏。而让 Psygnosis 在中国引起玩家注意的恐怕还是 1994 年的《魔域迷踪》。这是第一个采用椭球体构图方式的动作冒险游戏，也是当时唯一能与《鬼屋魔影》系列相抗衡的恐怖 3D 动作冒险游戏。在游戏画面的刻画上也不象《鬼屋魔影》那般阴暗，而是多用亮色，倒给人一种置身于童话世界的感觉。与一般冒险游戏不同的是《魔域迷踪》中情节的铺设比较松散，把较多的自由留给了玩家，但在谜题和剧情的把握上却处处体现出精巧与特别。

自 1996 年至今，Psygnosis 已接连推出了上述 3 款游戏的最新续作。但随着现在游戏业界的群雄并起、竞争日臻激烈，这些游戏由于缺乏突破性的进步，并未取得令人满意的成绩。只有《阿达魔术师 2》进入过因特网 Top 100 的前 50 名，算是挽回点面子。不过这些并未动摇 Psygnosis 的自信，1997 年下半年又推出总共超过 17 个真实赛道的模拟赛车游戏《一级方程式赛车 97》等。而在雪橇上生死搏斗的全 3D 动作游戏《Psybadek》，横跨 7 个世界、与各种怪异生物斗智斗勇的动作游戏《阴暗之王》，综合卷轴射击、动作、解谜等多种游戏因素的多 3D 远景游戏《甲板惊魂！》，依靠时空机器探寻亚特兰蒂斯、中世纪城堡等各种历史之谜的动作冒险游戏《淘气鬼》等游戏也在开发之中。

在经典游戏续篇接连失败的情况下，Psygnosis 已开始将制作力量向其它的游戏题材和类型发展，力图再创经典。以其丰富的实力和创意，实现这个愿望并非遥遥无期！

电话：1－617－497－7794
地址：美国马萨诸塞州剑桥市
http://www.psynosis.com
E－mail: psygtech@psynosis.com

Red Orb
——Broderbund Software 的传灯人



Broderbund 软件公司由道格·卡尔顿和加里·卡尔顿兄弟俩在 1980 年共同创立。当时成立这个公司的目的只是为了让道格·卡尔顿利用业余时间制作的游戏《银河帝国和银河贸易》能够合法上市。没想到 3 年后，当 Broderbund 软件公司迁址至加利福尼亚州玛琳城落户时，已发展成了有 40 多名员工和每年有数百万美元销售量的软件公司。

此后 Broderbund 软件公司朝家庭、教育、娱乐、小型商务软件 4 大方向齐头并进，而且在每个方面都获得了不同程度的成功。其中在游戏方面以《波斯王子》系列和《神秘岛》的口碑为最佳。前者是电脑游戏上少数几个能称得上好玩的横向卷轴动作游戏之一，后者则开创了第一人称视角冒险游戏的新纪元，并以百万以上的销量成为当时最受欢迎的游戏。

但随着电脑游戏业竞争的日益激烈，Broderbund 软件公司显然忽视了对游戏软件开发力量的进一步加强，因此继 1994 年的《神秘岛》之后就再没有具影响力的作品问世。这种情况一直延续到 1997 年 6 月，为了更好地开拓电子娱乐市场，Broderbund 软件公司成立了专门负责电脑游戏的分公司 Red Orb 娱乐公司，力争再创一个《神秘岛》式的奇迹。这个以红色圆球为标记的新公司首次亮相就代表 Broderbund 软件公司在 E3 电子大展上展示了 1997 年下半年度发行的近 10 个游戏。其中包括销量破记录的第一人称视角冒险游戏的续作《神秘岛 Ⅱ：裂痕》，《波斯王子》的制作人乔丹·麦克纳历时 3 年的呕心沥血之作《东方快车：神秘杀人事件》，澳大利亚 SSG 公司开发的回合制幻想策略游戏《战神 Ⅲ：英雄王朝》，核战题材的射击游戏《魔界决杀令》，著名的冒险游戏系列《时光旅行》的最新续作《旅人计划 Ⅲ》以及关于 4 个外星种族间生死大战的即时策略游戏《战争狂人》。这些游戏无一不是声光效果俱佳、游戏内容丰富的重量级作品，由此足见其改组之后进军电脑游戏业的势头之强劲。

Broderbund 软件公司在电脑游戏界已成为历史名词，传其薪火的则是以电脑游戏为单一发展方向的 Red Orb 娱乐公司。从目前它即将推出的游戏来看，人们完全有理由相信，成功对 Red Orb 娱乐公司而言只是一个时间问题。

电话：1－800－521－6263
地址：美国加里福尼亚州诺瓦托
http://www.broderbund.com
E－mail: BBundTecL@Aol.com

Sierra——高品质的代名词



从80年代到90年代初期这段时间里，Sierra这个字眼对于电脑游戏迷来说只是冒险游戏的代名词而已，只用一个词“Quest”几乎就可以将Sierra公司所有的著名游戏一网打尽。象《国王密使》系列、《英雄传奇》系列、《宇宙传奇》系列以及《警察故事》系列，它们的英文名中都有“Quest”一词。这些早期的冒险游戏都有着相同的公式：漂亮的卡通画面、清新健康的小小幽默、略具难度的谜题以及温馨曲折的故事，玩这些游戏通常要用键盘输入谜题的正确答案。由于文字分析器的功能有限，因此游戏时很大的一部分乐趣就来自于如何猜中电脑所认为正确的答案。在这些作品中最著名的是《国王密使》系列，这个经典作品的前几部都采用了先前所提到的文字分析器，控制人物都要玩家输入相应的单词。直到《国王密使Ⅴ：失城记》，图形界面才被引入（这在当时可是引起了该系列死忠派玩家的强烈抗议）。而系列的最新作《国王密使Ⅷ：公主的婚礼》，则以其流畅华丽的美式动画与声情并茂的全程语音吸引了众多的冒险玩家们。

Sierra显然不想把自己局限于冒险游戏一个领域里，因而从1990年开始逐步扩张公司版图。首先于当年收购了位于美国俄勒冈州的Dynamix，这是一家长于制作模拟、策略类型的极具实力的游戏设计公司。Dynamix随即包办了Sierra以后大部分的策略模拟以及体育游戏，而在这方面出色的表现也证明了Sierra当初的眼光。《红公爵》虽然是1990年的作品，但这款第一次世界大战时期战机游戏的模拟精确度至今无人能及。在所有的“真实”选项开启情况下，玩家必须要做的就是避免脆弱的机翼被风扯裂，应付随时抖动的机身和最佳情况下还会卡住的机枪。此外对空气动力、航空原理的描述也极为真实。众多的优点使得这个有着过时VGA画面的模拟游戏在今天仍受欢迎。其它颇为出色的还有《太平洋空战英雄》、《深海英雄》、《拉玛》以及《不可思议的机器》等。至于体育游戏，Dynamix的《头条体育新闻》系列虽然不能与EA Sports公司的大制作相比，但仍在市场上占据着重要的地位。其中具有极大影响力的有《头条体育新闻：棒球96》、《头条体育新闻：美式足球》系列、《钓鱼高手》系列，而《3D终极弹子球》系列、《明星扑克》以及《明星国际象棋》则吸引了不少桌面游戏迷们。

在兼并了Dynamix不久以后，Sierra公司开始发展自己的网络系统——The Sierra Network，主要针对多人游戏提供的一种线上即时服务。与其它网络服务不同的是，除了使用者可自行设计自己的人物图像外，其界面也架构成一个小小的社区以让使用者能够收发电子邮件、聊天、贴布告、玩游戏。虽然非常有趣，但网络整体发展却十分缓慢，很快就成为Sierra资产中的一个大漏洞。这种情况直到1994年Sierra公司将其出售给AT & T公司后才有了根本的好转。而在这段时期里，Sierra仍然继续制作着高品质的游戏。《国王密使Ⅵ：希望之旅》被公认为是该系列中最好的一集，《狩魔猎人：原罪》则广受好评，此外还有《陶林的密道》、《战悚目击者》。于是Sierra再度扩大活动领域，一套以太空殖民为题材的游戏《远离地球》出现了。这个游戏的创意非常有趣、

很具挑战性。但玩家们所期待的,也就是上市前各项报道中所描述的大部分精彩之处却未能出现在游戏中。太多原本该有的东西被拿掉后,《远离地球》看起来就象是一个未完成的初级制品。在被《电脑游戏世界》杂志评为电脑游戏史上最差的游戏之后,Sierra 不可避免地遭受了自投资 The Sierra Network 后的又一次重大打击。

然而,什么也止不住前进的脚步。1995 年 Sierra 同时收购了马萨诸塞州的两家游戏设计公司:Impressions 公司——主要作品有《恺撒》、《英伦霸主》;Papyrus 公司——主要作品有《云斯顿赛车》。1997 年 5 月在 Sierra 公布的开发名单上又出现了不少大作。试图洗刷前耻的《远离地球Ⅱ》,从目前的情况看极有可能做到这点。《红公爵Ⅱ》则以其你来我往的近身缠斗、强大的动态任务编辑器吸引了很多玩家。此外还有《英雄传奇Ⅴ:巨龙之焰》、《国王秘使Ⅷ:永恒的面具》、幻想角色扮演游戏《恶魔之岛》、一级方程式赛车游戏《世纪金冠军传奇》、动作/策略游戏《卢比孔河俘虏大救援》、挑战 Quake 的第一人称射击游戏《半条命》、角色扮演游戏《叛变安塔拉》以及策略游戏《天赋神权》。

人们都清楚的知道,要成为一个市场潮流的领导者就必须持续努力地奋斗,不断追求优异的表现。从目前所见到的一切看来,Sierra 正走在这样的道路上。

电话:1-800-743-7725
地址:美国华盛顿贝尔维优
http://www.sierra.com
E-mail: support@sierra.com

Sir-Tech——角色扮演的开山祖师



当安德鲁·格林博格在 1981 年创建 Sir-Tech 公司时,电脑游戏的世界还是一片未开垦的处女地。角色扮演游戏这个名词在当时也还只是以纸上游戏的形式出现在人们的生活中。于是格林博格为了给自己的公司一个独特的市场切入点,采用了著名的纸上角色扮演游戏《龙与地下城》中的职业设定、故事背景制作了有史以来第一个电脑角色扮演游戏《巫术》。作品中采用的“领队”制——也就是队伍中所有角色的行动都由玩者一个人来决定,线绘的 3D 迷宫以及第一人称视角奠定了角色扮演游戏表现方式的两大主流之一(另一主流是《创世纪》的单一英雄制与俯瞰视角),同时也使得无数《龙与地下城》的爱好者们争相购买 AppleⅡ计算机。这使得《巫术》系列在众多的电脑游戏中占有了举足轻重的地位。时至今日,这一系列已出到了 7 代。分别是:《巫术:疯狂君主的实验场》(1981)、《巫术Ⅱ:钻石骑士》(1982)、《巫术Ⅲ:里加米的遗赠》(1984)、《巫术Ⅳ:温德纳的回归》(1987)、《巫术Ⅴ:漩涡中心》(1988)、《巫术Ⅵ:创世神笔》(1990)以及《巫术Ⅶ:暗黑学者的十字架》(1992)。在这些作品中,《巫术Ⅳ:温德纳的回归》以其刁钻变态的谜题最令人头痛。《巫术Ⅵ:创世神笔》的故事则最为出色:以创世神笔的诅咒为主干,而这些被诅咒的故事都可以从 非玩者人物口中渐渐得知,作者精心设计的气氛也随之慢慢地感染了玩者。《巫术Ⅶ:暗黑学者的十字架》则以超长的剧情令巫术迷们大呼过瘾。尽管从 1 代到 7 代已有了无数的变化与改进,但《巫术》系列对主角自身的职业、属性、技能磨练方面的注重却始终没有改变,这同时也是《巫术》系列能经久不衰的重要原因。此外还有两个系列的旁支作品:《巫术黄金版》(1996)以及冒险游戏《巫术复仇者》。

除了巫术系列外,Sir-Tech 还有另外一些

值得玩味的作品。《铁血联盟》是一个回合制策略游戏，在游戏里，玩家可以雇佣众多截然不同的佣兵来完成众多挑战性十足的任务。然而不幸的是，推出的时机正处于回合制游戏的低谷期——即时制策略游戏开始流行并抢占了大部分市场，另一款相同类型相同创意的《幽浮》也在几个月前上市而抢去了大量的玩家。最终《铁血联盟》便成了内在价值与市场回报绝对不成正比的最好例证。此外代表性的作品还有《阿卡尼亚传说》、《米底亚人的金字塔》、《银河大进攻》以及《救援奇兵》。

现在，Sir-Tech 公司正继续着它的漫漫征程。新推出的《铁血联盟Ⅱ:死亡游戏》正准备重振回合制游戏的雄风，《巫术》系列的最新作《巫术Ⅷ》也正在制作之中。不管将来到底怎样，玩家们始终对 Sir-Tech 这位游戏界元老充满着敬意。

电话:1-800-447-1230
地址:美国纽约奥格登斯堡
http://www.sir-tech.com
E-mail:76711.33@compuserve.com

Spectrum Holobyte ——模拟飞行巨星

《捍卫雄鹰》以无法抗拒的魅力征服了无数的玩家，Spectrum Holobyte 公司的大名自然也深深地铭刻在了每个飞行爱好者的心中。但是与大多以成名、赢利为目的的公司有所不同的是，为了求得逼真、准确的模拟效果，该公司不惜一切投入大量的人、财、时资源，即便有时得不偿失也不愿轻易敷衍了事，难怪明白事实的人们油然而生赞叹之意。

Spectrum Holobyte 的故事最早是从 1983 年开始的。公司现任首席行政总裁加里曼·卢尔仍然对此记忆犹新。那时他正就职于日本的 ASCⅡ公司。一天下班后，他和另一位员工走在东京的一条普通隧道里。同事在聚精会神阅读一本有关战斗机的书籍间隙，突然抬起头来，非常热切地告诉他说，真希望自己有机会能驾驶这架飞机。后来卢尔说，就是这一句话提醒了他，使他投入到电脑游戏之中，让玩家领略到真正飞行员的感受。于是，Spectrum Holobyte 公司成立了，31 岁的卢尔就此开始了他的创业生涯。但是，当他把一个很不错的游戏设计出来后却因为受到当时科技的限制而无法运行。于是一回美国，卢尔便开始编制更高版本的飞行模拟程序。在新版本所需的一切配件都赶上要求之后，卢尔相中了当时被誉为最佳战机的 Falcon F-16。1987 年，《捍卫雄鹰》最先在麦金托什电脑上运行，引起业界轰动。Spectrum Holobyte 趁势又在 IBM PC 及其兼容机上发展了《捍卫雄鹰 AT》，之后各种赞扬夹杂建议的电话络绎不绝，其中有许多来自真正的空军战士。卢尔采纳和发展这些建议并制订更新计划，努力与空军和其他相关部门合作，克服各种安全调查所带来的障碍，采用真正的第一手战机飞行资料及专门技术，力求模拟得绝对真实、准确。甚至游戏中的立体地形，也是由特别雇员们按照地理位置一点一点绘制而成。12 位工作人员辛勤奋斗两年半后，终结版的《捍卫雄鹰 3.0》问世。玩家无不为其逼真的机舱、准确的控制面板、真实的环境设置而着迷，特别是雷达显示器的先进性更让人叹为观止。因为在飞行员尚未发觉之时，战机的感应器已经侦测出目标，雷达及导弹科技已使空战进入视野范围以外的战场。

产品走红后，Spectrum Holobyte 为了更大的发展，结盟英国 Robert Maxwell 集团，但是因为受到流言中伤，Maxwell 被迫于 1992 年破产。英国记者秘密调查事件内幕，然后公开宣称 Spectrum Holobyte 并没有真正的生产能力。对此，卢尔当即采取相应的澄清措施，筹措 400 万美元资金，购回 Maxwell 相关企业手中所持有的股票，恢复了 Spectrum Holobyte 的自由身。同年 9 月份，公司搬到更大的办公地点，以便有较大的空

间专门研究超拟真技术。公司迅速发展，不久 MicroProse 和 Domark 两个颇具名气的游戏公司也归入麾下，Spectrum Holobyte 实力大增。其后推出的《壮志凌云：无限火力》，以非凡的魅力震动业界，连获数项大奖。

Spectrum Holobyte 的代表作品还包括：冒险游戏《星际迷航记》、策略类的《车队经理》等等，玩家翘首以盼的《捍卫雄鹰 4.0》也于 1997 年底面市。Spectrum Holobyte 公司目前正如日中天，呈现出一派勃勃生机。

电话：1-800-695-GAME
地址：美国加里福尼亚州阿达梅达
http://www.holobyte.com
E-mail: support@holobyte.com

Strategic Simulations Inc. (SSI)
——战争之王与金盒子



早在 1979 年，一位名叫乔依尔·比林斯的青年便成立了一个名为 Strategic Simulations Inc 的游戏公司（简称 SSI）。同年，全美的各大媒体上便相继出现了这样一个广告：价值 2160 美元的俾斯麦号战舰出售。原来 Apple Ⅱ个人电脑搭配 SSI 的第一个游戏《电脑俾斯麦号》策略游戏出售，Apple Ⅱ售价 2100 美元，而《电脑俾斯麦号》则售价 59.95 美元。随着这次销售的巨大成功，SSI 又推出了一系列的回合制策略游戏，营业额也在 1981 年突破了 90 万美元大关而创造了在当时来说不可思议的奇迹。

这个以策略游戏起家的著名公司在成功后不久开始介入角色扮演游戏的制作领域。1985 年推出了由 Westwood 小组用 Basic 语言编写的《幽灵战士》，这个成功的作品奠定了 SSI 公司日后继续推出角色扮演游戏的基础。除了《幽灵战士》系列外，象《巫师之王》系列这样的角色扮演名作也出自于 SSI 的手笔。1988 年有一件轰动整个游戏界的大事（它的发生甚至可以说是改变了整个游戏史的发展）：SSI 与最著名的纸上角色扮演游戏公司 TSR 签订了合约而获得了《龙与地下城》、《龙枪编年史》等神话式纸上角色扮演游戏的背景与设定来制作电脑游戏。同年的《光芒之池》便是这个合约的第一个产物。此后 SSI 共推出了 10 部作品。这 10 个游戏便因其独特统一的包装而被称之为“金盒子系列”。除此之外的《魔眼杀机》系列与《浩劫残阳》系列也是同样知名的经典角色扮演游戏。

在全心致力于角色扮演游戏时，SSI 并没有忘记其看家法宝——回合制策略游戏。《Kampfgruppe》、《第二前线》与《盖兹堡：转折点》都是这个时期的佼佼者。然而 SSI 最著名的策略游戏恐怕还要算进入 90 年代后制作的“五星上将”系列。此系列共包括了《装甲元帅》、《盟军元帅》、《魔幻元帅》以及《星际元帅》4 个作品。在前两作中玩家可分别扮演二战中双方的指挥官；《魔幻元帅》让玩家用剑与魔法在远古神话世界中作战；至于《星际元帅》则将战场搬到了太空。此外值得一提的还有《钢铁劲旅》与即时策略游戏《烽火连天》。

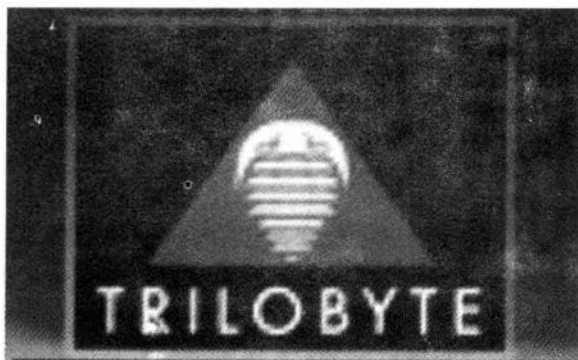
随着时间进入了 1997 年，古老的 SSI 也决

定好好把握一下如今这个好的不能再好的市场了。已上市的游戏有"五星上将"系列中的新作《装甲元帅Ⅱ》,关于18世纪海战的《航线》;此外还有《烽火连天2》、《夜行曲》以及《钢铁劲旅Ⅲ》。

作为一个业界中古老的游戏制作公司, SSI不但没有象同时代建立的那些公司一样因无法更新换代而销声匿迹,而且,前进中的SSI公司正在稳步成为整个游戏界的中流砥柱。

电话:1-408-737-6800
地址:美国加里福尼亚森尼维尔
http://www.ssionline.com
E-mail:76711.250@compuserve.com

Trilobyte——风光一时



再没有谁能够象Trilobyte这个创建于1991年,总部位于美国俄勒冈州的小公司那样古怪了。从成立以来,仅仅制作了几个游戏。但其中却有一个足以与历史上任何一个超级巨作相提并论的里程碑式的游戏,随后似乎又一下子销声匿迹了……

1993年4月,Trilobyte公司制作,Virgin公司发行的《第七位访客》正式面世。在游戏中,玩家为查清一件数年前奇案而必须解开鬼屋中的一系列谜题。一夜之间《第七位访客》就被奉为益智冒险游戏的经典,最具特色的是游戏通过最具娱乐性和耐玩性的20余道难度参差的益智型谜题,把鬼屋中发生的故事巧妙的串接了起来。每当玩者解开一道谜题,游戏就会播放一段真人演出的影片以使玩家进一步了解当年惨案的细节。游戏中鬼屋那种阴森摄人的氛围,尤其是隐隐约约的鬼魂效果营造得极其出色;而且在486级机器上的表现十分流畅——这一点大概要归功于由Trilobyte自己开发的名为"GROOVE"的技术,利用这种技术,可以轻易的将全屏动画与数码声效结合起来并在低配置机器上顺畅地播放;再加上即使放在今天看来也可以称得上是精致华丽的静态解谜画面,《第七位访客》毫不费力地售出了150万套。可惜其续作《第十一小时》虽然在声光效果方面有了更大的进步,但却加入了大量的字谜,导致其丧失了原有的亲和力,因而没有取得原来预期的成功。虽然出货量达到了50万套,但真正售出的则不到10万套。在经历这次沉重的打击后,Trilobyte似乎有些气馁而变得悄无声息。

1997年,正当大家为Trilobyte刚宣布的一个名为《攻击》的因特网游戏开发计划而欣喜时,一个坏消息又使得玩家有些迷茫了:Trilobyte的两位创办人——格雷梅·狄凡与罗伯·兰德罗斯之间的分歧已经达到了无法调解的地步,狄凡甚至已经将他的办公室移到了远离总公司的地方。

虽然前途对于Trilobyte来说尚吉凶未卜,但它毕竟为玩家们制作出了早已成为经典的《第七访客》。无论如何,玩家们会记住它,记住它的《第七访客》。

电话:不详
地址:美国俄勒冈州
http://www.tbyte.com
E-mail:不详

Ubi Soft——寓教于乐



以《雷曼》系列游戏知名于世的 Ubi Soft 公司，是一家成立于 1986 年，主要制作发行教育和娱乐类游戏软件的公司，也是法国历史上第一家游戏软件发行公司。总部位于巴黎，雇员 370 余人。

Ubi 公司起点较高，发展也相当迅速。在下属的 6 个专业部门中，有荣获最佳原创音乐奖的录音室，有法国最大最著名且配有专门动画师的电脑化制作室。其作品大致可以概括为 4 类：体育、战略、冒险的游戏类；讲述互动式故事的寓教于乐类；借助娱乐形式达到复习目的辅助教学类和互动式学习演奏、创作音乐的艺术类。因此 Ubi 公司的作品有两个重要特色：一是内容健康上进，知识性强，精神乐观，积极向上；二是画面精美，充分显露出法国人的艺术创造天才和重视美育的精神。因此格外受到家长、学生的青睐和知识教育界人士的首肯。

代表作有冒险类卡通游戏《雷曼》系列。上市的最初 6 个月，销量达 100 万，且在 1995 年秋季欧洲和美国优秀游戏排行榜上久居不落，《吉爱哥和偷黑夜的贼的故事》在法国、西班牙、意大利、比荷卢经济联盟和巴西的寓教于乐类游戏销售榜上均名列第一。现已汉化的最新游戏《霸王赛车》，《世界杯足球 98》，内容庞大，技术创新。采用先进的等轴视图设计，描绘出 5 种比赛模式，游戏充分调动了玩家的智能，颇受赞扬。甚至国内玩家比较熟悉的上海申花队、大连万达队、北京国安队、八一队和广州太阳神队也都逐一上场与全世界的顶级球队一争高下。此外，《雷曼设计者》、《F1 模拟赛车》等作品均受到玩家的好评。

Ubi Soft 公司共有 15 个分支机构，包括 8 个设计制作机构和 7 个分布于美国、日本、欧洲及中国的海外贸易组织，并与世界上 20 多个国家机构都有业务活动。

Ubi 将娱乐与教育恰到好处地融合在一起的系列作品，对于整个游戏业界偏重于暴力的风气是一种别致的反动。在充满刺激、暴力的电玩界，Ubi 犹如一只出墙的红杏，别致淡雅又清新诱人。

中国代理机构电话：010 - 64151433
地址：北京翠微路 2 号
http: //www. ubi Soft. com
E - mail: webmaster@sirius

Virgin——枝繁叶茂



Virgin 公司，全称 Virgin Interactive Intertainment，是一家生产开发电脑游戏、电视游戏及多媒体软件的国际性公司。旗下强将如云，佳作迭出。Virgin 公司的业绩主要表现在设计制作与代理发行各种类型的游戏软件两个方面。

Virgin 总部设在美国加里福尼亚州欧文城，1993 年 9 月在当地又成立了一个装备精良的制片厂，现场开发设施包括设计工作室、影像制作舞台、32 轨数码音乐和后期录音工作室等。1996 年 Virgin 年度大作《黎明之砧》是第一个融合了即时冒险游戏元素的角色扮演游戏。3D 场景构成了一个危机四伏的奇幻世界，其中使用了由 Virgin 自己开创的交谈引擎。敌人对于玩家不同的话会有迥异的反应，而这一点开创了新式游戏的先河。

1992 年，以出品角色扮演游戏而闻名的 Westwood 公司易帜成为 Virgin 的分支机构，转向冒险与即时策略领域。先后推出获奖作品动作片《狮子王》、《沙丘魔堡Ⅱ》、《大地传奇：黑暗王座》、《凯兰迪亚传说》系列、《年青的梅林》、《命令与征服》以及《大地传奇：命运的守护神》、桌面类的《强手》等。其作品创意独特、构思精巧、在画面和音效方面均有上佳表现，极受业界好评。

此外，Virgin 还有一些订有经销协议的成员公司：

Trilobyte 公司 1991 年由格瑞默·戴卫和罗伯·兰德鲁斯创办。主要开发出版互动多媒体游戏软件和创造尖端电视产品。Virgin 出版发行了其冒险游戏经典之作《第七位访客》，销售量为 150 万套。但续集《惊魂十一时》却未能达到预期效果的五分之一，令 Virgin 着实“惊魂”了一把。

Parker 兄弟公司主要制作一些家庭游戏，属于 Hasbro 公司的一个部门，总部设在美国马萨诸塞州的贝弗利。Virgin 公司与之合作共同制作的游戏有《Xlue》、《Risk》、《Trivial》、《Pursuit》等。

Papyrus 设计集团公司成立于 1987 年，1989 年出版发行标志着赛车类游戏走向成熟的《风驰电掣》。1993 年出品第二张大作《印地安那大赛车》。后来 Virgin 又代为推出畅极一时的游戏《云斯顿赛车》。

Northstar 制片公司是设在美国加里福尼亚圣马特的一家新成立公司，主要为各种类型的电子游戏平台开发一些高质量的互动游戏。Virgin 拥有其少部分股权。曾出品《Nonstrous》游戏，此外还有 1995 年秋季的《3 - Decathlon》，1996 年一季度的《Monstrous City》等等。

Lookingglass 技术公司总部设在马萨诸塞州的坎布里奇，是一家著名的家用电脑和电视娱乐游戏系统开发商，最早因 3D 技术而成名。这家公司开发的游戏软件有 Virgin 代理的作品《无限飞行》等。

成员公司除以上所列之外，还有 PF. Magic 公司和 Xatrix 娱乐有限公司、EMI 唱片公司。而 Virgin 公司在电视游戏领域的两个联盟伙伴则分别是日本任天堂公司和美国世嘉公司。

Virgin 公司曾先后推出 id 公司的《毁灭战士Ⅱ：人间地狱》、Bitmap 公司的《终极战场》，卢卡斯公司的《死星战将》、《钛战机/资料片》，Bethesda 公司的《上古卷轴：匕首雨》以及其他象《古墓丽影》、体育类的《劲爆实感赛车》等大片，颇有口碑。

电话：1 - 714 - 833 - 1999
地址：美国加里福尼亚欧文城
http://www.virgin.com
E - mail：不详

Westwood——永远的潮流开创者



在如今众多的游戏制作公司中，Westwood 公司是为数不多的自 80 年代以来就一直被玩家挂在嘴边的一个名字，更令人惊奇的是似乎他们总能站在整个游戏界潮流的浪尖上。这样一个特殊的存在相信无论是对于整个游戏业的发展还是对于每个玩家而言无疑都是一个福音。

1985 年，布莱特·斯派瑞与路易斯·卡塞尔在拉斯维加斯的一个小车库里创建了 Westwood Studios。他们的第一个作品就是由 SSI 公司代理发行的神话角色扮演游戏《幽灵战士》。由于游戏在剧情的叙述上别有特色，上市后受到了极大的欢迎。随后 Westwood 相继推出了《火星传奇》、《暴战机甲兵》以及《龙击》这样颇负盛名的佳作。自 90 年代初由 Westwood 设计的《魔眼杀机》系列(共 3 集)，则以栩栩如生的怪物、精彩的故事、6 人队伍进行的即时战斗方式与各种设计精巧的机关陷井开创了 3D 角色扮演的不朽传说，并成为了当时最受瞩目的角色扮演游戏之一。

1992 年，Westwood 公司离开了 SSI 公司而转投向 Virgin 公司的怀抱。易帜后的 Westwood 并没有立即在角色扮演游戏领域乘胜追击，反而转向了冒险游戏的领域，制作了《凯兰迪亚传奇》系列。从《凯兰迪亚传奇》、《凯兰迪亚传奇 Ⅱ：命运之手》到《凯兰迪亚传奇 Ⅲ：玛尔寇的复仇》都一直保持着良好亲切、易于上手的图形界面以及跌宕起伏、极具张力的剧情，游戏中还充满了西方中古世纪的神话色彩。1994 年 Westwood 又接下了制作《沙丘魔堡 Ⅱ》的任务，但他们这次并没有将其做成如《沙丘魔堡》般的冒险游戏，出现在人们面前的是一款策略游戏。这个非常容易上手、耐玩度极高的策略游戏竟然是以即时形态来表现的。于是一时之间遍地黄沙、杀声震天。Westwood 也随之一举登上了即时策略游戏（当时好像还没有这个名词）的高峰，而《沙丘魔堡 Ⅱ》更因此成为了一切即时策略游戏的开山鼻祖。对于具有如此广阔市场的新类型游戏，Westwood 作为首创者自然不会就此收手。1995 年取代人们想象中《沙丘魔堡 Ⅲ》的，就是那个使人如痴如醉、定义了即时策略游戏标准的《命令与征服》。随后推出的资料片《命令与征服：隐秘任务》、续集《红色警报》更是成为了近年来即时策略游戏热潮的主力军之一。当然，Westwood 也没有忘记自己的老本行。1994 年的《大地传奇：黑暗王座》和 1997 年的《大地传奇 Ⅱ：命运守护神》以其华丽的画面与豪华的音效吸引了所有的角色扮演迷们。

Westwood 一次又一次的将人们投入到那一个个由他们亲手建立的令人欲罢不能的世界中去，对于玩家而言，能通过 Westwood 的精彩作品来感受时代的脉搏将是一件多么幸运的事啊。

电话：1－702－368－4850
地址：美国内华达州拉斯维加斯市
http://www.westwood.com
E－mail: mail@westwood.com

大宇资讯公司——大力发扬民族风格



大宇资讯公司是台湾省一家颇有声望的专业电脑游戏软件公司。总部位于台北市忠孝东路。主要代表作品有《轩辕剑》系列、《仙剑奇侠传》、《大富翁》系列、《天使帝国》系列、《魔神战记》系列。大宇的作品，除了一些轻松小品外，最令人赞许的是开创了富于民族风格的角色扮演游戏。其作品，无论内容，还是画面均洋溢着一种古典的气韵。

玩家们对于大宇的作品应该比较熟悉。从最早的桌面游戏《大富翁》、动作类的《乱马1/2之七笑拳》、《魔道子》，到战略类的《天使帝国》系列。其受到赞誉最多的还是角色扮演游戏类游戏，包括上面提到的《魔神战记》、《轩辕剑》系列和《仙剑奇侠传》。其作品内容丰富多彩，形式不拘一格，令玩家沉醉其中。1994年制作的《轩辕剑Ⅱ》，采用司马迁《史记》中记载的古地名和人名，游戏画面采用带有中国特色的水墨山水画，再配以悠扬旷远的民族音乐，将玩家带进一个古色古香虚幻迷离的世界中。超脱于现实之外，另有一番情趣。难怪推出未久，即迅速登上港台各大游戏排行榜榜首。1994年下半年，大宇再接再厉，继续采用《轩辕剑Ⅱ》的引擎，又推出《轩辕剑外传：枫之舞》，同样势如破竹，大获成功。1995年，在台湾其他软件公司争先恐后改编日本游戏之际，大宇则反之道而行之，将《枫之舞》“舞”到了日本列岛，令日本游戏迷们耳目为之一新。也令同出一脉的中国大陆游戏迷为之振奋。然而，在这一年度最令国人为之惊诧的是大宇制作发行了号称“世纪末侠情大作”的《仙剑奇侠传》，该作品以其清新亮丽的风格，令玩家如醉如痴。1997年7月，推出的新时代宠物派角色扮演游戏《阿猫阿狗》，内含70多首田园风格的配乐，再辅以真实时间的流动系统，多样化的物品开发，使游戏更富时代气息。7月下旬，大宇MIDEAL设计小组制作的《圣战争辉》，开创了全新形态战棋游戏的新纪元。这部游戏结合了爱恨交织的庞大剧情，战略游戏的高耐玩度，新式道具、魔法系统，实属不可错过的革新之作。

集制作、发行为一体的大宇公司，其富含民族特色的角色扮演游戏作品，以及在保持风格的基础上不断创新的精神，让每一个中国游戏爱好者为之自豪。

地址：中国台湾省台北市
电话：02－356－3567
http://www.softstar.com.tw
E－mail: www@softstar.com.tw

第三波——冲击游戏业界的新浪潮



1983 年 10 月创建的第三波是台湾省最大电脑公司——宏 (ACER) 集团的下属子公司，也是一家综合性企业，现有员工 250 余人。最初的第三波公司，主要以设计和代理各种应用软件及电子出版物为主。90 年代初，电脑游戏业在全球蓬勃兴起，各家开发公司如雨后春笋般迅速发展起来。认识到这一市场的巨大潜力后，第三波于 1992 年正式加入游戏设计业，并且很快就在整个游戏业掀起了新浪潮。

国内玩家有幸能领略到如此多的优秀游戏的风采，不能不感谢第三波的辛劳。在相继与许多欧美、日本大公司签约后，第三波代理其游戏软件的数量之多，范围之广，确实给玩家一种波涛汹涌之感。这家公司曾先后发行英国 Gametek 公司的《钓鱼大亨》、Capcom 公司的《洛克人 3》、《超级快打方块》、Ubi soft 公司的《霸王赛车》。而其代理的作品也不少，包括《红色警报资料片：危机任物》、《大地传奇 Ⅱ：命运守护神》、《国王密使》、《狩魔猎人》；相继推出 Sir－tech 公司的代表作 《巫术》、Sierra 公司的《奇妙大百科》、MicroProse 公司的《世纪金冠军 Ⅱ》，还有让 Virgin 公司出尽风头的《劲爆实感赛车》和《卡通总动员》。日本光荣公司一直是第三波的亲密伙伴，所以由第三波来代理《三国志》系列，并进行汉化似乎也是理所当然的。此外，最近发行的还有让玩家对赌场内各式赌法一目了然的休闲兼推理作品《睹城大亨》、纸牌与角色扮演紧密结合的《正宗魔法风云会》、战斗飞行类《超速任务》、动作类《火线攻击》、策略类《天下御免》、自恐怖小说衍生的《穿越魔界》，以及《英伦霸主 Ⅱ》等等。但 1997 年 3 月推出的冒险类《小镇惊魂》，却颇受非议，虽然内容上集怪异、离奇、恐怖于一身，但剧情设定有许多不合理处，无法表现剧情张力，而且声光效果平凡，娱乐欣赏性不足，大大损害了第三波在玩家心目中的形象。

当然，第三波也绝非一味靠代理引进来立足业界的平庸之辈。它亲手设计制作的第一套作品是带有神话色彩的角色扮演游戏《三界渝》，推出后一鸣惊人。代表作《终极火力》、《星战风云》、《钢铁天空下》以及全力以赴赶制的新品《楚留香传奇》，虽然与欧美大公司相比尚有一定差距，但因其优美的画面和精彩的情节，面市后倍受国人赞许。

多元化发展的第三波创立并发行了《新游戏时代》、《第三波杂志》、《资讯电子周刊》、《0 与 1Byte》、《电脑绘图与设计》系列杂志，同时建有第三波教育顾问中心机构。

已成为台湾游戏业界龙头的第三波，仍然兢兢业业，多方开拓。在国内发展、提高，以及国外先进科技的引进、沟通方面，第三波的确起到了不可低估的作用。

地址：中国台湾省台北市
电话：02－7136959
传真：02－7151950
http：//www.acertwp.com.tw

智冠科技股份有限公司

——中国游戏产业的先行军



80 年代初，电脑业在全球以不可遏制之势蓬勃兴起，大多公司把眼光投向了盈利颇丰的硬件制造业。而在电脑还不甚发达的中国，却有一群人独排众意，决定把心力放在当时看来还没有什么前途的游戏软件事业上。随着时光的流逝，如今眼前的事实无一不在证明创建期那些先锋们的卓越眼光。智冠科技自 1983 年 12 月成立至今，不但成为国内电脑游戏代理的龙头，而且带动了许多公司投入这一行业，对电脑游戏在国内的发展起到了推进作用。

短短数年内，智冠科技已经在香港、韩国、东南亚、美国、日本等地成立了其直属分公司，拥有近 30 多个设计开发部门和包括 1989 年创刊的《软体世界》、1991 年的《电脑游戏世界中文版》、在内的 4 个杂志出版社，其总部位于台湾高雄市，员工已从当年的 4 名发展到如今的近 300 名。1993 年，智冠率先在北京成立了一个电脑游戏软件设计工作部，聘请 40 多名程序设计师和美术人员，积极发展具有民族特色的游戏软件。

智冠的游戏主要集中在战争、策略和角色扮演类。其作品大致可分为 4 大类：(1)中国历史系列，包括 1991 年设计的《三国演义》及后来的《水浒传》、《楚汉之争》、《吞食天地》；(2) 1993 年与金庸签约后相继推出的金庸武侠系列，包括《笑傲江湖》、《倚天屠龙记》、《金庸群侠传》、《神雕侠侣》《天龙八部》；(3)中国文化系列，包括《霹雳幽灵剑》、《金瓶梅》、《乌龙院》、《天子传说》、《风云》和《新蜀山剑侠》；(4)英文游戏汉化，包括《魔法门》、《魔眼杀机》、《模拟城市 2000》及《杀人月》等。

智冠科技 1989 年发行的《水果盘》，开我国自制游戏之先河；《魔法门》是第一个进行汉化的英文游戏；《金庸群侠传》荣获台湾《新游戏时代》杂志 1996 年度最佳角色扮演游戏奖。1997 年上市的游戏有角色扮演游戏《天龙八部》、运动类《中华职棒 3》，还有河洛制作室设计的类似《暗黑破坏神》的动作角色扮演游戏《封神演义》等等。智冠的改编作品既忠实原著、又有独特创新，尤其擅用地形和策略，人物性格鲜明，画面逼真。智冠先后与欧美 20 多家电脑游戏设计公司签约，其代理产品之广泛堪称国内公司之冠，许多欧美大作，源源不断的经智冠引进。近年，智冠积极致力于建立直接行销网，避免产品因行销转手而提高售价，致使软件盗版现象的发生。但与此同时，也有不少玩家怀疑智冠是否太过忙于商业事务，而不能认真进行游戏制作。

游戏之外，智冠科技股份有限公司还有其他一系列相关机构。在亚洲地区包括 1963 年成立的亚洲唱片公司；台湾省第二大油漆色料厂——颜光色彩；取得 IBM 授权合法生产个人电脑的亚资科技和 1993 年建造完工的亚洲度假村。智冠的其它软件同样令人瞩目。教育软件《快快乐乐学打字》和中文《圣经》，绘图软件、检索软件不断推陈出新，拥有很大市场。

地址：中国台湾高雄市
电话：886－7－－8150988
传真：886－7－－8150688
http: 不详
E－mail: 不详

第十四章

屏幕背后的故事

模拟巨匠——威尔·威格特

电脑的诞生无疑开创了一个人类历史的新纪元，而电脑游戏作为一种先进、特殊的文化介质，正以其高科技的手段，日渐成为人们学习、娱乐的主流。美国 Maxis 公司出品的策略类游戏——《模拟城市 2000》(Simcity 2000) 因其精巧的构思，丰富的文化底蕴脱颖而出，在众多包罗万象的电脑游戏产品中，宛如一颗璀璨的明珠，光芒四溢。其设计师威尔·威格特(Will Wright)也因为一系列的模拟精品而被玩家奉为游戏业界的大师之一。

有人谓之灵感，有人疑为天赋，而了解他的人却明白，这成功决非偶然。

威格特的青少年时代是在美国佐治亚州度过的。那时的他仅是一个平平常常的学生，唯一较为特别的只是他对轮船和飞机一类的机械造型有着浓厚的兴趣。渐渐地，身边的各种建筑结构都成了他的研究对象。而所见最多、给他留下最大印象与困惑的就要算这个与他息息相关的城市了。黄昏时分，漫步在街道与人流之中，威格特常常会情不自禁的浮想联翩：城市的规模怎样形成，各种市政大厦、公众区所怎会衍变为眼下这样的结构？人口如此之多，环境如此之复杂、细琐，究竟要怎样才能管理好问题众多的这个城市呢？众多纷繁的想法久久困挠着他，使他不得不细细思索下去。后来有幸的是，一个偶然的机会，他与麻省理工学院共同合作承担了一项课题为城市建设规划的科学研究，如鱼得水的威格特一头扎了进去。渐渐地，他的大脑里形成了一整套城市规划的知识体系。思路明朗了，再回过头来仔细分析，当年百思不得其解的谜题一个个迎刃而解。科研任务最终圆满完成，而这一切的努力与探索也的确为以后《模拟城市》的诞生奠定了良好的基础。

80 年代初期，走在科技前端的美国市场上个人电脑逐渐普及，各种应用程序包括游戏软件日趋走俏，其中不乏大量政治、教育及古生物等

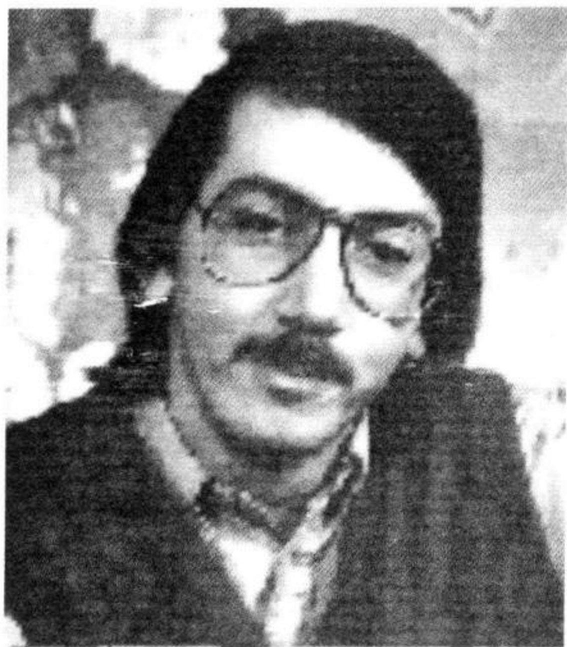


图 14.1 模拟系列的设计者威尔·威格特

为题材的模拟作品。看到这些，一个无法遏制的念头完全占据了威格特的思维：为什么不根据自己的想法来做个城市模拟游戏呢，既可以让那些和自己旧日一样喜欢并希望管理城市的人们实现心愿，又可以充分利用自己的各种建筑结构知识，而且最精彩的是完全可以按照个人意愿来设计、建设和管理心中与众不同的理想城市。

1985 年，威格特已经在仔细考虑怎样才能实现这个计划，把单纯的城市模拟转变为玩家的"模拟城市"。两年后，在一次朋友组织的野外聚餐中，威格特遇见了杰夫·布朗 (Jef Brown)，谁也未料到，这竟成为一次历史性的会面。踌躇满志的威格特详细论述了自己的有关设想，听得同样津津有味的布朗对此赞赏不已，当即两人制订具体实施方案。数日后，在布朗的公寓里，他们和一位作家、几个程序设计员仔细研究，认为制作城市模拟游戏的计划的确极具可行性。于是，威格特信心倍增，组织众人成立 Maxis 公司，专门深入研究这一课题。

在《模拟城市》的制作过程中，威格特大量采用了早年间城市建设研究课题中的实测结果，设置了各种构型的工业群、商业区、居民区，而最主要的还是充分体现个人智慧与才能的城市规划。《模拟城市》于 1989 年由 Maxis 公司出品，好评如潮，当年就获得了软件发行协会颁发的"年度最佳娱乐编程奖"。高兴之余，威格特不无得意的指出，在这个游戏中存在着两种互相关连的标准有待于玩家去理解。一种是静态的构造标准，即一座城市都是由哪些部分来组成？各部分之间的结构如何？体现了怎样的功能？另一种则是城市动态进化过程的标准。无疑，威格特早期的创作理念至此得到了充分的体现。

《模拟城市》的成功，启发了威格特的创作灵感，同时也揭开了模拟系列的绚丽帷幕。

对于古代先贤与现代科学巨匠都为之劳神的难题——地球生命的进化过程，英国一位科学家提出了 Gaia 理论，认为地球上各种生物种群的进化都受制于地球的大气环境，同时，地球上的动植物也会对地球大气环境产生影响，两者互为制约，互相作用。仔细研究完这套理论，威格特头脑中另一个构思的轮廓逐渐清晰：不妨让玩家以造物主的角度和威仪去呼风唤雨，亲自左右生命进化长河的风雨波澜。最初是海洋的形成，多细胞生物的进化，接着调整大气环境、产生具有文明的生命，最后该是促进文明发展和生态文明的出现，其中伴随着的大陆生成、火的发明等推动力因素自然也必不可少。

这些思考，促成了《模拟地球》(Simearth) 的问世。

不久，威格特的目光又聚焦到微不足道的蚂蚁身上。令他大为吃惊的是，小小的蚂蚁，竟然有如此规律严谨的习性、行为方式、个体、群落以及社会组织结构。一番苦心煎熬之后，令人惊诧却又爱不释手的策略游戏《模拟蚂蚁》(SimAnt) 面市，玩家再次沸腾。

威格特连续不断地推出一部又一部的作品，力图把大千世界的形形色色展示给人们。而人们也对他的努力给予了肯定的评价和热情的支持。在 1989 年、《模拟城市》推出后，威格特收到许多热情洋溢的反馈信息，其中也不乏改进建议。对此他思索良久，决心改良除弊，一定要以无可挑剔的城市模拟作品，圆自己的少年梦想，遂广大玩家的心愿。

在《模拟城市 2000》里，威格特竭尽全力，充分调动玩家的积极性，包括开始时城市的选址一直到城市的建设、管理和完善在内，所有这一切，没有任何可以效仿或者雷同的模式，完全按照个人的爱好自行创造、设计。这一点和当初《模拟城市》的构想完全相同，威格特创作的目的，就是要赋以每个玩家十足的自由，来实现他们梦想中独一无二的城市乐园。而且，还要在先前的基础上，尽可能地使城市设置更加创新、更加完善，也更加知识化和系统化。

最为精彩的是，在听取、总结玩家的建议之后，威格特在《模拟城市 2000》中增添了许多新颖的创意。对于游戏中的区域管理方面，许多人来信想要超区管理，于是威格特缩小区域尺寸，创建密集单元区；在动力源类型上，增加天然气、太阳能、风能、水力发电、微波等新能源；增设了人类生存所需要的一系列完整结构体系，甚至包括监狱、人行道、高速公路、桥梁、地铁和火车站。在图形设计上，威格特打破旧窠，设置为三维立体模式；玩者可以在三个不同大小的层次去仔细欣赏。45 度的俯瞰视角就能展现出一个活生生的立体都会。可旋转功能使玩者能看到山脉与建筑物的后景。做到了逼真生动，客观地再现现实原景。

作为游戏本身，增加了更多隐蔽难度，最典型的如给水系统，整个水平的地下环境就是一个潜在条件，关键看你能否“有一双发现美的眼睛”。玩者必须在详细规划各种地上设施，诸如工商业区、住宅区、道路、铁路以及电厂等公共建设的同时，小心翼翼地铺设地下的水管线。此外，并未出现在屏幕上的相邻城市也是检验玩家业绩的标准，是欣欣向荣还是人去城空，就要看玩者的本事大小了。颇具魅力的是，随着游戏时间的进展，玩者所能运用的建设和科技也会升级，使得游戏更具耐玩性和竞争性。

凝聚了 4 年的心血与精力，威格特终于在 1993 年交出了沉重而完美的答卷。《模拟城市 2000》以无可抗拒的魅力迅速获得肯定：连续荣获 1993 年最佳编程奖、1994 年世界最佳设计奖、最佳策略游戏等等，更有许多专业游戏杂志直呼其为“策略游戏登峰造极之作”。很快，应玩家要求，Maxis 公司又迅速推出《模拟城市 2000：网络版》(SimCity 2000: Network Edition)，一时之间，全球风靡。威尔·威格特的大名以及他的《模拟城市 2000》成了众多玩家心目中的偶像。面对扑天盖地而来的荣誉与赞扬，威格特只是一笑了之。1997 年下半年，《模拟城市 3000》的上市又一次掀起高潮。

他的思绪并未停留于此，想的最多的还是 Maxis 产品的整体成功，以及继续收集信息、运用新技术改进、完善他的模拟城市系列。那可是他永不停歇的追求呵！

永远的俄罗斯方块
——艾力克斯西·帕契诺夫

1990 年 1 月，美国拉斯维加斯市正在举行一年一度的消费性电子产品大展。一位表情严肃、长着啤酒肚的异国人引起了空前的轰动。所到之处，人头攒动，众多目光热切地聚集在这位满脸风霜，嘴下留着一撮硬梆梆胡子的俄罗斯人身上。无数记者争先恐后抢镜头，作采访，挖空心思地希望能够发布独家快讯。这个人究竟是谁，怎会有如此令一向傲慢非凡的美国人佩服得五体投地的魔力呢?

他——就是《俄罗斯方块》的发明人，艾力克斯西·帕契诺夫(Alexey Pajitnov)。

出生在莫斯科的帕契诺夫，父亲是位艺术鉴

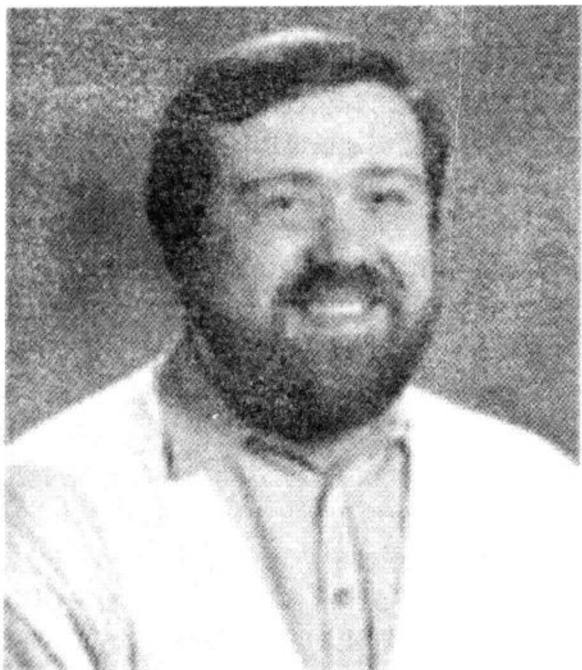


图 14.2 《俄罗斯方块》的设计者艾力克斯西·帕契诺夫

赏家和剧作评论家，母亲虽是位家庭主妇，但擅长写作，有时兴之所至也为报社或杂志社撰写一些杂文。受家庭熏陶，聪明伶俐的帕契诺夫从小就喜欢观察和思考，所以倍受父母的宠爱。入学后，他的特殊天赋显得尤为突出，反应之敏捷令老师们不得不刮目相看。渐渐地，他迷上了充满理性思维的数学天地。14 岁时，帕契诺夫参加全莫斯科数学竞赛，竟然一举夺魁，并因此而赢得了"天才"的称号。在学校的最后几年里，他更加全心钻研最艰深难懂的数学问题，甚至有些连老师都头痛的难题，一到他手里就简直不费吹灰之力。课余，当别的同学肆意游玩的时候，常常就见帕契诺夫在对着一大堆数字符号、几何图形和各种数据结构苦思冥想。15 岁那年的夏天，帕契诺夫平生第一次接触到电脑，这个充分凝结着思维与数形语言的机器让他惊喜得无以复加，在他苦心琢磨之后，当天就设计出了自己的第一套程式——自然不用猜也知道是关于数学方面的。

大学时期的帕契诺夫，对抽象复杂的数学知识更加着迷。毕业时，基于对数学的热爱，帕契诺夫自愿申请到莫斯科航空协会应用数学部就职。但不久，政府专门拨款，鼓励一些新兴的科研专业机构的研究和发展。作为其中的一个部门，莫斯科科学研究院的电脑中心成立。对帕契诺夫来说，能够有机会专心致志地研究颇具数学性和实用魅力的电脑，实在是个梦寐以求的好机遇。于是，几乎想都未想，帕契诺夫便向组织提出申请，坚决要求去电脑中心工作。几周后，在一个晴朗的早晨，帕契诺夫如愿以偿地迈进了通往电脑世界的神圣大门。

这次工作的转换，给帕契诺夫一生的事业定下了基调。从 15 岁那年领略过电脑的魅力后，他始终不能忘怀那个既听人指挥又反应迅速的小机器。而现在，自己竟然拥有了电脑。为了痛快淋漓的发布指令，各种相关的程式语言、程序设计、数据结构、数学逻辑的书籍堆满了他的案头。许多时候，帕契诺夫情不自禁地想，人的大脑思维反应在电脑上竟是如此的严谨，世界是多么奇妙呵！这魅力无穷却又浩如烟海的世界里，该有多少的潜藏珍宝在等待开发和挖掘。整个环境中，唯一被他视为命根的就是那台老式俄国小型电脑。为了玩电脑，帕契诺夫常常彻夜呆在工作室里，实在熬不住时就站起来在屋子里走一走，抽几根比较便宜的雪茄或者喝杯咖啡来提提神。当时他的研究课题是探讨电脑对于辨别人类声音的能力。工作之余，兴趣盎然的帕契诺夫常常自己设计一些电玩系统或电脑拼图游戏，而且随着时间的推移，他的设计技巧和程序复杂程度也逐日增长。

兴趣越来越浓厚的帕契诺夫彻底沉迷于电脑和电玩游戏。在他的心目中，游戏不仅仅只是娱乐和休闲的代名词，从理性角度来说，它更是凝聚着人类智慧与物质现实的结晶。游戏不但可以准确无误地反映出一个人与众不同的天性、情绪、特征、思想，而且也同样深刻地揭示出人和自然环境之间既和谐又分离的辨证关系。所以每当穿梭于莫斯科的人潮中时，帕契诺夫时时有一种异样的意识在飘扬：偌大的世界就是由我们这些各各不同的个体组合而成的统一集合。有一天，他散步到国家海洋博物馆的生物展示区前，忽然发现这些鱼类和岩石、海沙以及海草混在一起，形成的同样是另一种整体，但游来游去极不安分

的鱼儿，使得这种平衡在不断地发生变化，令人眼花缭乱。这让他想起早先的拼图游戏，仔细想想，这些生物整体不就是一幅幅最难拼凑的拼图游戏么？后来他又突发奇想，如果这些生物都有不同形状，相同颜色的话，那一定是世界上最难凑成的拼图了。

一个偶然的机会，帕契诺夫给自己找到了同盟。他找到一本美国数学大师所罗门·戈乐著的测验读者智力与判断力的书，其中列举了许多关于空间概念与测试的实例，包括许多不同形状的立体图形填充题，玩者必须挑选五个不同形状的图形来拼凑成一个完整的正方体或长方体。帕契诺夫好奇心大发，立刻去购买类似的玩具，那是由12片塑胶组成的一个正方体，但奇怪的是当他把这12片不同形状的塑胶拆下来后，即便绞尽脑汁却再也无法拼凑回去了。这时他才意识到绝非先前想象的那么简单。用数学上排列组合的理论来推断，这12片塑料的组合数实在太多了，非得用电脑分析才能在最短时间内找到唯一的答案。第二天一早，帕契诺夫直奔办公室，开始以此为蓝本发掘这种最原始最奥妙的游戏，为了减轻难度，他把5种立体图形改为4种，并用古希腊文中表示“四”的Tetris来命名，这就是俄罗斯方块的雏形。

随着研究工作的进一步深化，帕契诺夫想，按照人类的生理结构分析，一般人的应变极限为7，聪明、反应快的可达9，要是把4种图形增加到7种的话，人脑基本上能够处理。但由于当时的50型电脑没有绘图能力，帕契诺夫只得以桌上的木头来勾勒各种图形的轮廓。不久，这个游戏当真设计成功了。游戏开始时，荧光屏上的方块会以一定的速度落下七种不同结构组合的图形，玩者必须尽可能快地在有限的时间内控制它落下的方向、结构和位置，如果安排得当，能够一格不漏地填满荧光屏下端的长行时，这一横行就会自动消失；同时开始自动记分，然后消失掉的横行上面的那一长行又会自动下降，覆盖刚才消失的下方位置，依此循环。各种组合方块均匀落下，等玩者把空缺部分填满时再自动消失，而所得分数随之增加。但是，如果玩者反应不够快或者处理不当时，长横行因为不能完全填满而继续留在原位，当长横行越堆越高时，玩者心理压力愈来愈重，一旦长横条累积高到荧光屏最上端时，就表示玩家已经彻底失败。帕契诺夫对这套游戏充满自信，但左右端详，又感觉有些遗憾，方块太过简单而且有些单调。如果能让电脑绘出这些图形并加上相应色彩，那一定会更受欢迎。这时，一位16岁的名叫维迪·基拉希莫夫的电脑玩家也对帕契诺夫的这套游戏很感兴趣，于是两人合作修改这套软件，使之可以在IBM的兼容的电脑上运行。

就连帕契诺夫也没料想到，自己设计的这几个简简单单的小方块，后来竟然会引起如此大的震动，以至风靡全世界。但的的确确，这套游戏刚一推出，立刻就在游戏界引起了巨大反响，展现出它不同凡响的魅力。众多玩家夜以继日地沉溺在几个其貌不扬的小方块上不能自拔。与此相关的个人竞争、团体比赛络绎不绝。1985年10月，在北伦诸多斯科举行的电玩大赛中，俄罗斯方块获得两项大奖。包括任天堂在内的数家日本、美国的大腕软件公司为争夺它的专利权而长期争执不休，而连专利为何物都不清楚的帕契诺夫也因此多次受邀进行国外访问。一时之间，腼腆沉默的帕契诺夫和他的朴实诱人的俄罗斯方块成了当时最热门的话题。3年之后，也就是1988年，俄罗斯方块已身居英国、美国销售量最大的电玩软件之列，同年囊括了美国软件协会的两项大奖——“最佳电玩成就奖”、“最佳娱乐程序设计奖”。即便7年后的1992年，全世界的销量仍达3200万套。一位乐此不疲的美国参议员甚至开玩笑说：“‘俄罗斯方块’是俄国人设计出来的秘密武器，他们在知道武力和经济都无法征服西方世界时，只好打出这张王牌来侵蚀美国人的上进心和麻痹他们的斗志！”除此之外，更有许多眼光敏锐的软件公司趋之若鹜，大量推出此类作品，从而沿袭形成当今游戏类型的一大特殊板块。

俄罗斯方块获得了巨大的成功，而它的设计人——帕契诺夫却未因此而成为巨富，仅得到微薄的专利金和一台科学研究院奖励的IBM个人

电脑。对此众人皆为其叫屈，而帕契诺夫却坦然面对，不为所动。但就是这轰动效应之后，他也逐渐找到了自己的奋斗目标，加盟美国软件公司，陆续设计出许多此类颇受欢迎的游戏。特别是1997推出的《爆破俄罗斯》，以各种对战模式、精美的画面、动听的MIDI音乐，赢得了玩家一致好评。

也许，数字的世界才是帕契诺夫思维的焦点。在他严肃的面容上，只有谈到数字与逻辑时才会闪现的一丝笑容，让我们窥见他心里对世界的热忱。

创造世界的理查德·盖瑞特

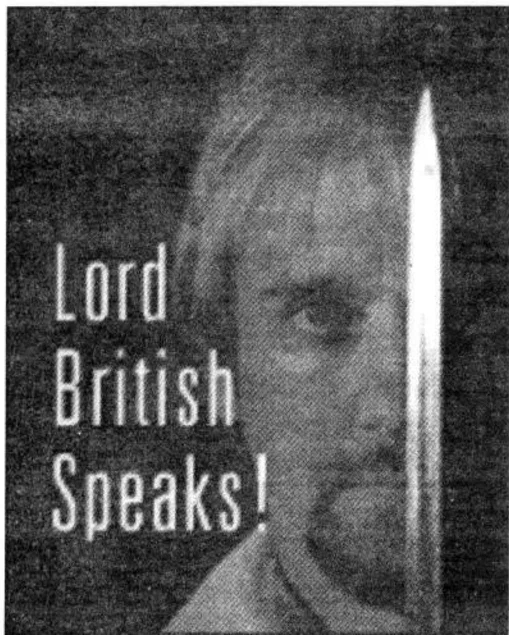


图14.3 《创世纪》系列的设计者理查德·盖瑞特

"We Create Worlds(我们创造世界)。"理查德·盖瑞特(Richard Garriott)如是说。

盖瑞特何许人也，竟如此狂妄？听到这句话，许多人也许会有这种想法，但在了解了他传奇般的经历后，或许会感到这句话从他口中说出来，恰如其分，毫不夸张。

盖瑞特亲手创造了3个世界：拥有9代生命的角色扮演游戏系列《创世纪》里的不列颠尼亚(Britannia)大陆、游戏业界的巨人Origin公司和他个人的宫殿——每年万圣节吸引着成千上万人的"鬼屋"。

《创世纪》的成就是如此的辉煌和广为流传，以至于在玩家的心目中，盖瑞特就是不列颠尼亚王(Lord British)的化身。即便是在公司，员工们也都喜欢称他们尊敬的领袖为"不列颠尼亚王"。

《创世纪》风云

《创世纪》系列RPG的发展几乎与盖瑞特的成长相伴相随。

盖瑞特生于1965年，艺术家母亲和太空飞行员父亲的家庭环境，使他从小便受到来自科学和艺术两方面的熏陶，赋予了盖瑞特强烈的创新意识。15岁那年，他尝试着将自己设计的一个游戏做好五套，花200美元包装后拿到商店里，结果其中4套很快售出，而剩下的一套被商店老板作为样品寄给了加利福利亚的一家软件销售商。这家软件销售商对这些游戏很有好感，于是与盖瑞特签下由盖瑞特为其制作软件的正式合同。随后，盖瑞特按约制作出了两部游戏，这就是《创世纪Ⅰ：黑暗纪元》和《创世纪Ⅱ：女巫复仇》。由于当时市场上游戏欠缺，所以这两个最简单的除恶扬善游戏却也令玩家痛快淋漓地做了回勇士，引起了游戏界的瞩目。

盖瑞特趁此东风，于1983年与兄长罗伯特一起创建了Origin公司。在剧情单薄的一、二代基础上引入了更富于变化的剧情，又将某些呆板、粗糙的程式作了更新。推出内容结构均比较完整的《创世纪Ⅲ：埃克瑟德斯》(Exodus)。果然

不出所料，市场反响强烈。Origin 的处女作大获成功。Origin 一举奠定其今日的基础。

盖瑞特再接再励，但他似乎厌倦了充满暴力的 RPG 形态。这次创新的《创世纪Ⅳ：圣者传奇》，游戏中的主人公要历尽艰难考验，完善自己各项美德，修炼为圣者达到至善。过后游戏虽然很是卖座，但盖瑞特却不甚满意，认为剧情人物太过简单单纯，对善恶的区分也太过分明。于是，《创世纪Ⅴ：命运战士》中，人物构型安排得较为复杂，很难区分谁是好人、谁是恶人，这部作品以其洞察人性特点成为系列中成功的一部。也成为盖瑞特自己颇为满意的作品。《创世纪Ⅵ：虚伪先知》，主要增加了一些不同文化之间的磨擦与纠结。在玩家眼中，最看重的还要算《创世纪Ⅶ：黑月之门》以及《创世纪Ⅶ第二部：巨蛇之岛》。因为这两部作品用极有创意的互动人物，营造出一个逼真的世界，而且这个世界里的每件物品都可以使用或与人物产生互动关系。但《创世纪Ⅷ：异教徒》(Pagan)却令人大失所望。就象事后盖瑞特反思的那样：太注重一些动态和表现的手法，却牺牲了对游戏世界描述的精细度。

"要从死胡同里走出来"的盖瑞特，决心不再让这种情形重现，《创世纪Ⅸ：升腾》作为圣者纪元的终篇，详细叙写了圣者，不列颠尼亚的来源，回答了从一代就开始让玩家疑惑的种种迷题，从而给浩荡绵长的《创世纪》系列划上了一个完整的句号。目前最火热的连线 RPG 游戏——《线上创世纪》(Ultima Online)，同样以不列颠尼亚大陆为背景，进行一场在暗地发生的战斗。但它是从《创世纪》早期分支出来的故事，所以如同平行空间一样，与后来的历史有所不同。

《创世纪》是贯穿盖瑞特事业与发展的纽带，尽管后来他参与并设计了许多其它游戏，但正如他所说"我和《创世纪》系列合作太久了，所以从某些角度上来说，我很难和它保持距离"。

发展 Origin 公司

1983 年，Origin 公司由盖瑞特和他的哥哥罗伯特在父亲的车库中开始起家，现在已经拥有了 7525 平方米的办公楼和 300 名员工。

90 年代初期，美国经济不景气，公司财政也遇到困难，盖瑞特为了寻求财政资助，于 1992 年与 EA 公司合并，成为其旗下的六大制作公司之一。这次成功的合作大大增强了 Origin 公司的实力和规模，从而成为今天的制作人、程序、美工、测试及售后服务人员等机构完善的娱乐软件公司。

最初只是把制作游戏当作一种乐趣的盖瑞特，现在已是公司的领袖。多年的经验使他认识到：原来的只是凭靠一种灵感与兴趣而一炮走红的时代早已成为历史，科技的发展使得游戏业如同汽车工业一般严谨。一部成功的作品，往往是高品质高技术的结晶。所以必须以更庞大的事业基础，更认真的工作态度来接受竞争和挑战。与 EA 合并之后，人员猛增，有些优秀的设计人员感觉不如小公司那样容易发挥自己的才能，于是抽身离去。盖瑞特知难而上，以更好、更有效率的方式组合成新的小组，尽量保持小公司般的活力和创新意识。但事虽如此，却仍然挽留不住在公司工作 9 年之久的克里斯・罗伯特(《银河飞将》的创始者)，这件事让盖瑞特备受打击。但很快，盖瑞特重新组织人力安排游戏制作，并不时与克里斯保持联系，所以公司仍然计划不变，进度未减。

人力资源管理方面，盖瑞特采用了富有竞争力的用人方式，对有能力、充满创造力的人员，尤其在游戏领域有专长的人才，不论学历如何，一概重用。这或许也算是另一种任人唯贤吧。

面对游戏业的飞速发展，盖瑞特意识到 Origin 的发展方向必须是把互动电影和虚拟实境技术完美结合，必须是全面组织人力、物力，发挥专长，协作一起来创造 Origin 新世界。

开心"鬼屋"

在奥斯汀的一座山丘上，有一幢很有名气的房屋，它的主人就是盖瑞特。房子是特别设计的，房间之间都有秘密通道互相连接，屋顶上有类似天文台的那种可以自由开关的瞭望台，最特别的是，地下室里还设有地牢，里面除了没有关押犯人外，手铐、牢房一应俱全，而且还存放着许多收

藏品：月球上的石头、中国长城的砖块、4000年前的算盘、中世纪的英国宝剑等等。

盖瑞特的房子之所以甚有名气就是因为他喜欢一年一度把他的这座房屋布置成所谓的“鬼屋”。这个“鬼屋”是依照《创世纪》里面的背景来布置，参观免费。这一活动在每年的万圣节举办，为期3天，想要进去的人最少要一个星期之前就开始在山下扎营排队，甚至有人专门花1000美金向别人买位置。

“我办‘鬼屋’的历史比我设计《创世纪》还要久！”盖瑞特告诉记者，他十岁时就喜欢在家中布置万圣节“鬼屋”，只不过那时要简单得多。现在每年离万圣节一个月前，盖瑞特就已经专门拨款约150万美金布置鬼屋。请来机械工程师、化妆师、特效专家设计整座山。沿路到处布下陷阱、机关，所以一个十几人的参观队伍，进去后队员往往会慢慢地一个一个地消失，或被水怪抓走，或被铁笼网去，或被墙壁夹住，让人们时时感受到一种可怕恐怖的氛围。要知道，为了营造这种特效氛围，盖瑞特专门请了250位演员扮成怪物到处吓人。在鬼屋里，《创世纪》的人物大都会出现，整个鬼屋游戏的目的就是拯救被捉走的不列颠尼亚王。

“我做这个‘鬼屋’是完全不收门票的，所以算是一个亏本的事，但是我还是觉得很开心，因为我可以与别人一起分享我所创造的不列颠尼亚世界。”不列颠尼亚王如是说。

理查德·盖瑞特，这位传奇式的人物，今年才不过32岁。但是他所创造的以及他正在努力创造着的一切，却不断地向我们展示着一个个奇妙崭新的世界。

“银河飞将”的统帅——克里斯·罗伯特



图14.4 《银河飞将》系列的设计者克里斯·罗伯特

当“地球联邦”、“基拉西”、“隐形战机”等等《银河飞将》系列游戏的有关名词逐渐流行时，人们不禁将目光投向了这部惊世之作的创作者——克里斯·罗伯特(Chris Roberts)。

尚不足30岁的罗伯特出生于英国的曼彻斯特，父亲在曼彻斯特大学讲授社会学。很小就喜欢美术和思考的罗伯特，整日与娃娃电脑为伍，津津乐道于在屏幕上描龙画凤。

13岁那年，罗伯特在自已的电脑上编写了一个游戏：玩者可控制一架直升机，让它随心所欲地降落在平台上。这一次，平日里打打闹闹的孩子们都抿着嘴巴不吭气了。而他的父母在惊喜之余也给了罗伯特不小的惊喜——一台32KB内存的BBC微型电脑。受到鼓舞的罗伯特更加醉心于此道，很快便把BASIC语言玩于股掌。由于罗伯特在编程方面小有名气，一家杂志社找上门来，要他编写一些BASIC游戏程序，以便刊登在杂志上供读者运行。而此时罗伯特正在编写一部文字冒险游戏，于是他稍作改动，设计出了他个人历史上第一个游戏软件——《金刚》

(KONG)。在这个游戏中玩者既可用石块攻击直升机,也可以在建筑物间上下翻越。为此杂志社付给他100英磅的酬金,兴奋的罗伯特连连大喊:"太棒了,太棒了!"因为这是他第一次利用编程来获取酬劳。

1985年,罗伯特随父亲移居美国。位于美国西部的奥斯汀市以其优美的环境、明媚的阳光和别有风味的异国情调吸引着这位远道而来的英国青年。更让罗伯特有宾至如归之感的是这里聚集着一批象他一样为电脑游戏痴迷的年轻人。更棒的是,这里就是因《创世纪》系列而声誉卓著的Origin公司的驻地。一个偶然的机会,他认识了Origin公司的美术绘图员丹尼斯·鲁拜特。鲁拜特为罗伯特设计的游戏《终极王国》绘制了图片,并且将这个游戏推荐给Origin公司。经过一段时间的接触后,罗伯特渐渐喜欢上了这个自认为最棒最值得信赖的公司,而且成为了其中的一员。

这时的市场上出现了必须在386上才能运行的游戏,而当时的386售价高达15000美元,还很少有人敢于问津。但由于游戏本身的高品质,竟然没有人对这些游戏的高配置要求发出抱怨。这使罗伯特深有感触:要制作出最好的游戏就不能束手束脚,另外还要有高级别的硬件平台,哪怕是顶级设备。这一切只有一个目的,就是要制作出最好的游戏。正是在这种构想下,《银河飞将》开始酝酿。

罗伯特喜欢描写星际大战的文字作品和图画,尤其是象F16战斗机之类,在他的一所新居里,他专门理出个柜子来摆放这些小画片。有时兴趣上来,自己也画一些,但更多的是请别人来画。他将他独特的创意融入游戏当中,例如把F16战斗机一类组成的舰队置于太空中,随着一系列的场景音乐变换来展开故事情节。游戏内容中最根本的要有正义与邪恶的冲突,于是他设计出一个异星种族,但为了避免流于俗套的昆虫形象,罗伯特构想出一种具有二次世界大战中日本武士道精神的猫科动物般的异星生物——基拉西人。

这个构想的许多具体技术配置让罗伯特绞尽了脑汁。为了实现快速的位图缩放,他们以每天16小时的工作量整整编写了两个月,使用独特的算法进行循环,几乎可以完全避免繁复的数学循环,使得运行速度大大提高。这一切的结果就是《银河飞将》用到了将近600KB的汇编代码。图形设计运用3D贴图,勾勒出逼真完美的太空船造型。另外使用了诸如VGA显示卡、声霸卡等设备,把CPU的能力发挥到了极限。此外游戏中还尽可能多地加强了人工智能,这是罗伯特的一个尝试,同时也是他的最大心愿之一,他喜欢富有兴味又具有挑战性的事物。

《银河飞将》在罗伯特心中是无可比拟的。因为它凝结了过去5年内时时萦绕在他心中的种种设想与希望。开发过程中,罗伯特工作的狂热感染着他身旁的每一个人,连续工作48小时也是家常便饭。提起那段日子,他虽然心有余悸,但依旧激情不减。特别是对于玩家们的热烈反响,罗伯特更是激动不已。

罗伯特追求技术完美的思想激励着他向着更高的目标迈进。在此之后不久推出的《银河飞将II:基拉西的复仇》率先了使用数码语音。接下来的《银河飞将III:虎之心》采用真人出演的过场动画,聘请在《星际大战》中扮演天行者路克的影星马克·哈迈尔(Mark Hamail)担任主角,气势磅礴地续写了联邦与基拉西人之间激动人心的战争。特别是四张光碟的大容量,成了当时市场上最热门的游戏,销售额超过1300万美元。由于前三代的故事背景大致相同,所以被统称为"基拉西战记"。1996年,罗伯特以《银河飞将Ⅳ:自由的代价》获得了他个人历史上最为辉煌的成功。这部耗资高达1200万美元、六张CD的巨作,率先使用了杜比环绕音效和16位的SVGA显示模式,同时开创了互动式电影的新纪元、成为游戏业界的一大里程碑。罗伯特是个极为细心的人,他要求作品也要完美无缺。因此面对记者的专访,他不无自豪地说:"当我一旦决定要做的时候,我就想着要去突破现有技术的限制,我设计的游戏在各方面都很好,不论是程序技术、美工图型、故事内容等都是我认为最好的。只要游戏中有一个缺陷,那就影响到整个作品的完美。这不符合我的观点,我一直主张故事和技术要一

致、完美”。

《银河飞将》系列推出之后，如何的轰动之极，又如何引发《银河私掠者》(Privateer)和《银河私掠2：黯星枭雄》(Privateer 2 ：The Dark－ening)以及其它许多相关游戏，早以成为游戏业界的经典故事。而这之后的故事就更显得意味深长。EA有限公司与Qrigin公司合并时，收购了《银河飞将》的版权。这使罗伯特伤心失望了好久，如同他所说的，“好像将一个小孩辛辛苦苦地养大，然后在他10岁时跟他说再见一般令人难以割舍”。再加上大公司人多机构大，难以充分发挥个人创造力等弊端，罗伯特思考再三，最终决定离开这个一度让他为之倾注心血的Origin公司。

或许以后的《银河飞将》系列将再也不会有“克里斯·罗伯特”的署名，但这位充满灵性与创意的导演、“银河飞将”的统帅却永远铭刻于人们心底，更或许这又是下一个惊喜与感动的开端。

策略游戏大师——席德·梅尔



图14.5 《文明》系列的设计者席德·梅尔

1997年的美国电脑游戏业界波澜起伏，众多高手频频离职，或跳槽或自立门户。以至于此类事情在圈内人眼里变得司空见惯，见怪不怪。但席德·梅尔(Sid Meier)离开他就职了15年之久的Microprose公司，自组Firaxis Software公司一事，仍如一石击水浪千层，业界内一片哗然。那么，席德·梅尔究竟何许人也?

普遍认为，衡量一部游戏作品好坏，就是要看它在市场中能否产生两种效应：一是游戏的销售数量是否惊人；二是是否有各游戏厂商追风效法，掀起同类型游戏的风潮。而席德·梅尔正是常常引发这两种反应的人物，在Microprose15年的设计生涯里，他不但创造了许多既叫好又卖座的游戏，而且就这些游戏所处的年代而言，大多都在同类作品中具有里程碑的意义。而正是这些，奠定了席德·梅尔游戏业界领军人物的地位。

初露锋芒

今年48岁的梅尔早在80年代初就开始了他的游戏创作生涯，最初的构想定位在他所钟爱的飞行模拟上，处女作《F－15鹰式战斗机》(F－15 Strike Eagle）出手不凡，不仅受到玩者的首肯，而且还成为以战斗机飞行模拟为游戏题材的先行者之一。

当其它公司还在一窝蜂制作战斗机模拟游戏之际，席德·梅尔又另辟蹊径。1986年，他潜心开发的潜艇模拟游戏《死亡潜航》(Silent Service)悄然上市。业界又一次为之震撼：这套游戏如此逼真地再现了潜艇作战的精髓——寂静、偷袭、死亡，所有的表现手法都前所未见，让人不得不更加佩服梅尔的聪明才智。

1988年，《F－19隐形战斗机》(F－19 Stealth Fighter)问世。这次，梅尔在任务的变化及策略的运用上下了很大工夫，玩者不再象当年那

样在低对抗性的游戏中可任意纵横，要取胜就必须绞尽脑汁，适当运用各种策略。这些改变掀起了飞行模拟游戏二次革命的浪潮。众人惊呼，为什么第一个乘风踏浪的总是梅尔。

纵观梅尔的游戏，都有一个共同点，那就是玩者无法很快地征服他所设计的游戏。而这一点，既是梅尔良苦用心之目的所在，也是玩家为之着迷的主要原因。

从这时起，梅尔便以其推陈出新的风格在玩家心中占据了相当的位置。

策略大师

做完《F-19》之后，梅尔意识到策略因素在任何游戏中都有着不可替代的地位，没有竭尽心力的对抗，就没有胜利后的喜悦与满足。于是，他开始尝试将策略、动作和角色扮演揉合在一起，于 1987 年推出了《大海盗》(Pirates)，但让人失望的是，市场反响并没有预期中的热烈，玩家对此褒贬不一，使得他不得不重新思考各种因素该怎样在作品中得到协调。在 1990 年制作的《铁路大亨》(Railroad Tycoon) 中，他大胆地将图版铁路策略游戏的许多概念引入到这一作品中去，成功地为此类游戏注入了新的活力，一时被奉为经典之作。

《铁路大亨》的成功，使梅尔意识到策略游戏深刻的内涵，作为人类理性的基本特征的策略意识和行为，在表现形式上具有无限多的可能。而其最为丰富的表现，莫过于人类悠远绵长的文明史。回溯历史的长河，这无尽的宝藏该怎样去发掘呢？

很快，梅尔与 Avalon Hill 公司签下了纸上版《文明帝国》游戏规则的使用权，然后再加上经济与军事方面的经营概念，充分利用他丰富的想象力、深厚的历史文化知识，终于制作出这部宏篇巨作，带领着游戏者徜徉于横跨数千年的历史时空，亲身体验从原始部落到现代社会的整个文明发展史。

“公元前 4000 年的大陆上，广阔的平原上出现了一支原始部落，人们驱赶载着图腾的车马，四处寻找理想的家园，而你——这个部落的首领，终于找到了一块土地肥沃的地方，于是你决定建立你的第一座城市。从此，你将从这里，领导着你勤劳、勇敢的人民开创几千年漫长而辉煌的文明史……”

为了更详细地分析研究这部历史，梅尔精心安排了文明发展的各种内在联系，包括：城市建设篇、内政篇、战争篇、经济篇、外交篇、科学篇、奇迹篇以及战略篇，从各个方面各个角度来演示历史、文化和科学与人类的发展历程。为了制作这部宏篇巨作，梅尔召集公司十几位高手，从游戏本身的构想、安排到策略上加大力度，用梅尔自己的话说，那就是“我宁愿多花点心思在游戏上，也不要弄一堆没必要的新技术让机器跑不动。所以我只在游戏中加入足够的技术和图形，使得游戏更具可玩性。”确实，与其它设计者相比，梅尔的作品往往在朴实平凡中给人以深深的思考和无尽的余韵。

《文明》一推出，便荣登 1993 年全球电脑游戏排行榜榜首，吸引了一大批狂热的爱好者，1994 年依然被热心的拥护者们评为全球排名第二位，成为历史上策略型游戏的巅峰之作。在欧美还成立了专门的《文明》协会，作为爱好者交流与切磋的桥梁。

热心而好奇的记者问：“你最喜欢《文明》的什么地方？”

梅尔不动声色地回答：“只是寻找想要再多玩会儿的感觉。”

或许，这才是真正的梅尔。

曲直难辨

5 年的时间，对梅尔而言，凝聚了太多的思索与激情。在《文明》之后，他苦思冥想，既要进一步提高知识策略性，又要避免单纯的材料堆积；既要从游戏手法、画面技巧着想，又不能简单一味的表面装璜，而且最主要的是得符合自己之要求，有知识、有张力、有内涵，这才是梅尔的风格。

创作过程充满着煎熬与决择。原班人马重新招集上阵，又一次新的拚搏之后，《文明 II》于 1995 年悄然上市，并在当年 Internet 上的排行榜

中荣获第三。

而另一部新大陆冒险故事——《殖民帝国》却带给梅尔无尽的打击。这部作品中的主角必须白手起家，建立自己的殖民地，最后还要想法脱离殖民国，建立自己的国号。玩家评论说，有些情节相当好，以历史为题材大大激发了美国人的爱国之心，但设计与测试模仿先前作品的成分多，反而失去了梅尔的游戏特色。有些媒体评论说，梅尔一味的换汤不换药，是否江郎才尽？但与此同时，仍然有一些业界同行高举颂扬之旗，力称《殖民帝国》亦为上乘佳作。一时之间，众说纷纭，谁是谁非，曲直难辨。

梅尔陷入了沉思。难道真是自己跟不上这个飞速发展的革命化时代了么？自己是在走下坡路？或许真的已经成了套中人，怎么也走不出自己的影子了。那么当年那个意气风扬的梅尔又到哪里去了呢？

重振雄威

很快，一个令人震惊的消息传出。

1996 年 9 月份，梅尔决定离开 Microprose，打出自己的旗帜：Firaxis Software 公司，为了获得足够的资金，他签约业界巨头 EA。在完成《魔法风云会》后，他正式告别了合作十多年的 Microprose 公司，全心地投入自己的事业，他决心要找回那种永无止境的创造力。

针对以前的教训，梅尔意识到，修改过去成功的作品并不能代表成功，一定得要着手开创一个全新的游戏，而且绝对要禁忌的是不能残存以前任何一个游戏的影子。

业界对此抱以极大的关注。

于是 Firaxis Software 处于炙手可热的状态。排名世界前十名的游戏出版商纷纷争取第一套 Firaxis 游戏的代理权。最终还是眼明手快的 EA 公司取得成功，购买了百分之十的股权。

而许多热心的玩者纷纷写信，询问有关最新策略游戏的消息和梅尔的想法，最有趣的是一名年仅 12 岁的男孩写信说道：“我如何才能成为一名像你一样出色的设计师？”收到这样的信，梅尔严肃的脸上常常浮现出一丝笑容。是呵，只有不断努力，持续创新，保持生生不息的创造力，这才是梅尔的风格，梅尔的志趣。

因《文明》而闻名于业界的席德·梅尔，能否在文明的电脑游戏世界里再次孕育出一个新的奇迹，玩家们将拭目以待。

角色扮演类游戏的文学奠基人——托尔金

游戏业界，多的是因新奇的创意而成就功业的大腕巨星，有时甚至一时的灵感也能造就出一位不同凡响的英雄人物。但是，即便这样，仍然有这么一个人，尽管他的才能和贡献直接影响和导致了角色扮演类游戏的产生，可遗憾的是，对于他的价值，直到现在，也就是在他去世整整 25 年后的今天，人们才真正有了深刻而明晰的认识。

1892 年 1 月 3 日，托尔金出生在南非布隆方丹一个普通的家庭。3 岁时与家人一起移居英国。不久父亲病故，原本美满富足的家庭，眨眼之间就变得残缺而艰难。这种家庭氛围对于托尔金产生了巨大的影响作用，使得他的性格逐渐变得内向，经常沉溺于自己的个人世界里，既沉默寡言又富于幻想和思考。在伯明翰，托尔金度过了他的少年时代。中学毕业，他以优异的成绩进入牛津大学。在牛津，托尔金博览群书，专习语言和文学。毕业后，带着满腔的热忱和远大的抱负，托尔金继续留在英国工作从事语言和文学的研究工作。

1914 年，第一次世界大战爆发，整个英国为之沸腾。托尔金积极加入兰开夏郡手枪队，在索姆战争中为保卫国家而冲锋陷阵。但也就在那次

血与火的洗礼之后，因为疾病缠身，剩余的大部分战争岁月，他却不得不在医院度过。一战结束后，英国政治经济迅速恢复，托尔金也重新回到了牛津大学，负责编写《牛津英语词典》。至此，他的事业正式进入了开创阶段。作为一名专门研究语言起源和构成的杰出语言学家和盎格鲁－撒克逊语言学家，托尔金多次受邀担任各大学教授，开课讲学。在里兹大学任职英语语言学教授5年之后，他又受聘在彭布罗克大学讲授盎格鲁－撒克逊语到1945年。最后托尔金执教默顿大学，兢兢业业地担任14年的语言、文学教授，于1959年正式退休。1968年，托尔金举家迁往朴次茅斯定居，3年后与他相依为伴的妻子去世，之后他搬回牛津继续自己的写作和翻译工作，5年后撒手人寰。

托尔金一生的功迹主要体现在三个方面：一、他先后在各大学任教，培养出了一批又一批优秀的语言学家和学者；二、他把许多著名的盎格鲁－撒克逊语和古英语作品翻译成现代英语，对于研究探索语言的起源、构成和发展起到了不可估量的作用；三、作为他一生最大的贡献，托尔金开辟了幻想文学和角色扮演类游戏的两大新天地。这一点绝不仅仅只限于文学界所崇拜的现代幻想小说、幻想作品创始人一说，从某种意义上来看，也正是托尔金的文学作品才带来了当代角色扮演类游戏的空前繁荣，使他本人也成为了游戏业界鲜为人知的奠基人。

托尔金的幻想作品最初是从少年时代的梦想起笔的。儿时家庭变故所带来的困苦，使他的思想经常沉浸于独立的个人天地中。在那里，他想像着自己力大无比、法力无穷，能够战胜各种各样的艰难困苦与恶魔异兽。年龄的增长，阅历的递深，种种怪诞的想法非但没有隐去，反而在他的大脑中不断地逻辑化和系统化。于是，托尔金拿起笔，开始了自己的幻想作品创作。

与此同时，牛津的许多文学爱好者自发组成了“理解”文学社，托尔金以其出色的知识修养和不凡的声誉赢得了大家的认可，成为文学社的中心人物。在这里，他认识了另一位同样名气斐然的文学家卢维斯(C. C. Lewis)，两人一见如故，结为莫逆之交。文学社常常不定期的举办活动，地点大多固定在牛津一家颇为有名的酒店。人们常常看见这两个好朋友或谈笑风生，或争执不休地辨论自己的作品或构思。卢维斯是典型的英国回教徒，而托尔金信奉罗马天主教。两人的信仰不同，有时观念、思想截然相左，因此作品风格差异极大。但就在这些争争吵吵的磨合之中，托尔金和卢维斯相继创作了许多儿童、基督题材的散文、小说和幻想作品。

托尔金最初发表的作品有《快乐先生》和《圣诞节父亲之信》，这是两部儿童作品。特别是后者，相当长的时期内托尔金每年圣诞按期发表一篇；内容新颖感人，给孩子们带来节日的乐趣。在所有作品中，托尔金最为骄傲的是《魔戒之王》和《霍布奥特》，这些后来都被收进专集《中世纪》里。《魔戒之王》的故事情节主要分为三个部分，即《旅伴》、《两座塔》和《国王回归》。在这部作品中，托尔金精心构造了许多自己想象中的异形生物，用一枚带有无限魔力的戒指串起了一个正义与邪恶之间生死相搏的故事。而《霍布奥特》与之相比，主要是针对儿童的特征而写，所以内容上要简单稚气得多。在托尔金的计划中，最宏大的愿望是完成一部《时空旅行三部曲》系列。他决心要将所有的想法与愿望都在这部书中完整体现出来，而不论这些构思在世人眼里是多么的怪诞、多么的离奇。许多次，他对卢维斯大谈自己的系列作品和故事情节。但数年不经而过，托尔金的计划最终未能实现，三部曲到最后也只是他的梦想而已。在他的启迪下，卢维斯以托尔金构思的时空旅行系列为前提，续写出了颇为动人的《空间系列三部曲》。

一直到后来，托尔金将自己的众多幻想作品串接起来，围绕着一个大西洋岛屿的历史来展开整个故事，这就是一度引起众多贬斥与诽谤的《中世纪》。从《中世纪》问世至今，不论是在文学领域还是游戏界，它一直是人们聚焦的热点，各家各派众说纷纭，评判不一。

从一开始，大多文学家就将《中世纪》归于儿童文学一类。因为作品中有着太多的幻想故事，太多的动物异类和魔法巫师。至少从表面上来评

判，它给人的第一感觉就不带有真实客观性，简直是一个色彩斑斓的万花筒。其中不但包括了童话世界里所有的生灵，象恐龙、妖怪、神密使者、珠宝库、魔法巫术等等诸如此类的儿童幻想物，而且还创造出了不少奇形怪状的异形群落，甚至还有它们完整的分类和功能。在这个故事里，无数英雄们像人类一样，为了各自信念冲锋陷阵，无所畏惧。可是确切的事实表明，《中世纪》中大多作品都涉及到许多远非孩童所及的课题内容，诸如正义、道德、责任、死亡、不朽、战后效应、爱国、爱民族等等社会问题，这大多内容也绝非简单的对、错、喜欢、讨厌就能应付了事的，就它的深度和广度而言，完全针对于成人。于是，最初的归属儿童文学一说开始动摇、崩溃。直到后来，《中世纪》慢慢被大家接受，大量模仿作品也开始渐渐问世并被发扬光大。至此，托尔金算是彻底打开了近代幻想文学的新局面，而他本人也成了众所公认的幻想小说、幻想作品创始人。

但是后来的问题还不止于此。在游戏业界，人们始终相信创造《龙与地下城》(AD & D)的盖瑞·盖吉斯(Gary Cygax)的说法，认为《龙与地下城》是最早的纸上角色扮演游戏作品，自然盖吉斯就是现代角色扮演类游戏的鼻祖。但是追根溯源，事实的真相绝非如此。仔细分析这两部作品，它们之间的相关处决不是一星半点，而且根据时间和年代，完全可以推断出，《龙与地下城》中的异物和一些魔怪的分类肯定是从托尔金的《中世纪》中借鉴来的，因为两者结构形式完全相同。唯一不一致的是，盖吉斯在他的作品中另换了一些名称而已。而且实际上，就内容和体裁而言，两人所写的几乎一样，都是中世纪的幻想故事。所以最公允的说法，托尔金才是真正角色扮演游戏的文学奠基人，是他创造出一个全新的幻想世界，而借助于盖吉斯的推广和发展，形成了当今游戏的一大类型。

遗憾的是，尽管托尔金一举成就了幻想文学和角色扮演游戏两大伟业，但在他的有生之年，《中世纪》却遭到大量的攻击和排斥，认为主题不亮丽，而更多的人则视其为不合逻辑的异类。因为其中有些创作风格含糊隐晦，形象塑造没有鲜明的特色。欧洲许多女权运动者一再诬蔑，因为作品缺乏女性色彩，而另些战争敏感者却认定它为一部世界战争的讽喻故事。即使身受种种压力和攻击，临死前，托尔金还在继续撰写《中世纪历史》。这些资料后来由他的儿子克瑞斯道非整理成一部《中世纪之史》系列丛书。在这套丛书中，他不遗余力，尽可能详细地叙写了托尔金从头至尾的创作过程。在托尔金去世后，托尔金学会渐渐壮大繁荣起来，人们对他的生活到工作进行全面的探析，这才充分意识到托尔金在语言、幻想文学方面的杰出成就，意识到他作为文学奠基人在角色扮演游戏领域内不可估量的伟大价值。

托尔金在遗憾中默默离去。但角色扮演类游戏和幻想文学必将一往无前，以其自身的活力形成一个美丽的世界。

第十五章

奖项与评奖机构

1996年GameSpot最佳、最差奖 (GameSpot's 1996 Best & Worst Awards)

主办单位：GameSpot

评奖理由：由于大量新技术、新作品的冲击，许多当时风靡一时的游戏精品都渐渐湮没，甚至大部分的作品也仅仅只在本年间红极一时，所以年度奖的设立势在必行。同以往相似的是，真正有创意的作品并不很多，而且相互之间差异极大，但即便如此，仍然有许多优秀的作品震撼业界。今年，我们将着重对3D技术、多人连线领域有突破性进展者予以表彰。

评奖方法：采用公开投票竞争法。首先由评选小组提名，然后由自愿参与的玩家对获提名奖的作品进行投票、计分，再根据综合得分名次评出最佳获奖者。

评奖原则：严肃、认真、公允。

奖项设立及评奖结果揭晓：

1996年度最佳、最差提名奖

最佳多人游戏：

获奖作品：《雷神之锤》 35%（得票）

发行公司：id Software

设计公司：id Software

竞争对手：《恐惧》(Diablo) 31%

获奖理由：在《雷神之锤》中，无论单、多人联赛，玩家都能深切地感受到平滑的动画、真实的空间平面设计以及无以伦比的音乐效果。虽然还有部分玩家投反对票，认为多人操作菜单缺乏实用功能，许多成绩甚至在退出前不能保存，另有一些武器图形并不能让人十分满意，但整体而言，当成千上万的玩家队伍聚集于网络之上，去迎受灵魂的洗礼时，人们不能不感叹，《雷神之锤》的价值有多大！它已经给未来的游戏定下了标准，或许从此以后的所有游戏都将有网络版。《恐惧》以微弱的几分之差排名亚军。

最佳图形奖

获奖作品：《恐惧》(Diablo) 56%

设计公司:Blizzard North
发行公司:Blizzard Entertainment
竞争对手:《雷神之锤》 26%
获奖理由:由于良好的画面图形效果、逼真的场景设置、细致的音乐陪衬,《恐惧》无可厚非地摘取了本项的桂冠。事实上也并非没有一点点争议。但绝大部分玩家被其颇具魅力的艺术品质所吸引,最终还是站在了Blizzard公司的一方。而且,仅此一大优势,《恐惧》连续夺取了两项大奖。(《恐惧》同时也获得了最佳音效奖)。《雷神之锤》虽然在技术上比《恐惧》先进,但环境设置却不及《恐惧》那么具体细腻。

最佳音效奖
获奖作品:《恐惧》(Diablo) 45%
设计公司:Blizzard North
发行公司:Blizzard Entertainment
竞争对手:《雷神之锤》26%
《命令与征服:红色警报》(Red Alert)20%
获奖理由:同最佳图形奖一样,《恐惧》获此殊荣也全靠它的良好设计,它不但创造出《雷神之锤》所拥有的音频效果,而且愈加逼真细致,与故事情节结合得浑然一体的音效,烘托出一种特别的游戏氛围,同时喜剧幽默成分的渗透,使整个作品直接挑战传统的RPG游戏。《雷神之锤》虽也诱人,但相比而言,略显单调粗糙,故名列第二。另有部分玩家赞成《红色警报》,只可惜到目前这种地步,也只能屈居季军了。

最佳情节奖
获奖作品:《狩魔猎人2:心魔》(Gabrlel Knight2:The Beast Within) 45%
设计公司:Sierra on - line
发行公司:Sierra on - line
竞争对手:《银河飞将Ⅳ》 41%
获奖理由:在众多游戏中,故事情节只是简简单单地将玩家从A地领向B地的一个借口。但这两个大作之间的竞赛,却颇有势均力敌之感。最终因为《狩魔猎人》的故事情节具有真正的驱动力,故以领先4个百分点的微弱票数取胜。其内容根据著名作家简·詹森(Jane Jensen)创作的故事设计而成,悬念不断,情节起伏跌宕,交错迷离,引人入胜。整个游戏从始至终笼罩在阴谋、神秘、死亡之中,令玩家屏息凝气。而且别具特色的是,在这个大片巨制中,有两个独立的故事线索可以选择。而克里斯·罗伯特(Chris Ronersts)离开Origin公司和他著名的《银河飞将》世界,对此次参赛成绩有一定的影响,人们更为关注的是下一个指挥棒将如何传送到《银河飞将Ⅴ》上。

最佳动作游戏
获奖作品:《雷神之锤》39%
设计公司:id Software
发行公司:id Software
竞争对手:《毁灭公爵》26%
《古墓丽影》23%
获奖理由:这三个游戏虽然极其相似,但id公司最终夺魁。部分玩家指责不休,说《雷神之锤》缺少故事线索,可事实是,其先进的图形引擎和令人激动的多人操作优势,非其他游戏所及。真正的全3D设置,操作性强而有力,如果技术上的新颖、创新暂不多述,那毫不衰败的流行度就是最有力的证明。接下来玩家比较看重的是《毁灭公爵》。至于《古墓丽影》,虽然游戏本身别具特色,而且得分也非常接近,但极其遗憾,遵照大多玩家的意愿,只能是第三了。

最佳冒险游戏
获奖作品:《狩魔猎人2:心魔》(Gabrlel Knight2:The Beast Within) 45%
设计公司:Sierra on - line
发行公司:Sierra on - line
竞争对手:《魔域复仇者》(Zork Nemesis)19%
《坏蟑螂》(Bad Mojo)12%
获奖理由:《狩魔猎人》以绝对的优势,获此殊荣。这个游戏被大多投票者肯定为成功之作。引人入胜的悬念、恐怖气氛的营造、若隐若现的主题线索,令人痴迷于中,留连忘返。该作品情节场景之间,弥漫着一种浓浓的冒险氛围和感受,玩家无不深刻领会到其优良的品质、极具特色的创

意。这种不可阻挡的凌厉之势最终战胜了《坏蟑螂》和《魔域复仇者》,成为狩魔系列和玩家们交口称赞的本类型最佳者。

最佳解谜游戏

获胜作品:《你不认识杰克 2》(You don't know Jack 2) 51%

发行公司:Berkeley Systems

设计公司:Jellyrision

竞争对手:《西洋棋大师 5000》(Chess Master 5000) 19%

《欢乐弹珠台》(Full Tilt Pinball) 15%

获奖理由:《你不认识杰克 2》以超过半数的选票无可厚非的赢得本项大奖。尽管《西洋棋大师 5000》也极为精彩,得到大多棋类爱好者的极力推崇;《欢乐弹珠台》虽然只有少数赞同者,但意气高扬,呼声响亮。不过,《你不认识杰克 2》在界面及视觉方式上的改观,以及要求玩家胆大、勇敢、反应灵敏、才思机警的精彩设计,感动了评选这一奖项的玩家们,使它成为真正笑到最后的竞争者。

最佳角色扮演游戏

获奖作品:《恐惧》(Diablo) 82%

发行公司:Blizzard Entertainment

设计公司:Blizzard North

竞争对手:《上古卷轴:匕首雨》(The Elder Scrolls Ⅱ: Daggerfull) 15%

获奖理由:在激烈的拚搏中,一个原本懦弱的勇士逐渐成长为具有无穷力量的巨神,自然仅凭这一点,《恐惧》就比传统意义的角色扮演有意义的多,加上独特的随意性和经验设置,《恐惧》使人们一次次地为这一游戏乐趣而努力、奋斗、成长为真正的勇士。《匕首雨》虽然精彩,逼真的 3D 世界极为诱人,但较之恢宏的《恐惧》,仍然是小巫,更何况 Bethesda 公司在制作过程中的无数 Bug,更让它无力回天。

最佳模拟游戏

获奖作品:《机甲神兵 Ⅱ》(Mech Warrior2: Mercenaries) 39%

发行公司:Activision

设计公司:Activision

竞争对手:《银河飞将Ⅳ》(Wing CommanderⅣ) 32%

《长弓阿帕奇》(AH - 64D longbow) 21%

获奖理由:本次奖项三个提名作品竞争激烈,似乎难分高下,最后《机甲神兵 Ⅱ》以微弱优势取胜。关键在其不仅继承了系列的优点,而且提高了图形设计的真实度,作品中众多的新式机甲设施和眼花缭乱的飞行障碍物,幽默风趣的情节,多人连线的支持,解决了模拟类作品的共同难题,奠定了其在玩家心目中的地位。《银河飞将》名列第二。《长弓阿帕奇》虽然列第三,但游戏站却偏向于此,精美的画面,逼真的飞行机械,激烈紧张的现实性,但玩家批评说配置要求太高,所以损失了一定的得分。对于模拟迷们来说,这三个游戏虽名次有别,但各有千秋,值得推崇。

最佳策略游戏

获奖作品:《命令与征服:红色警报》(Command & Conquer: Red Alert) 46%

发行公司:Virgin Interactive Entertainment

设计公司:Westwood Studios

竞争对手:《文明 Ⅱ》(Civilization Ⅱ) 31%

获奖理由:同提名名次有悖的是,玩家把《命令与征服:红色警报》排在了第一位,而《文明 Ⅱ》位于亚军。《命令与征服:红色警报》是一部极为流行的即时策略作品,多样的战斗派系,新颖的多人地图,丰富的军事单位,高清晰度的图形及其方便的操作性,使其为战争策略游戏定下了很好的基调。《文明 Ⅱ》在《文明》的基础上做了很大的改进,使游戏更具深度,极富乐趣,即便是在多人连线方面也同样的成绩不菲。自然,这两个已经让许许多多玩家费尽时光的作品,也应该获得各自的奖励。

最佳运动游戏

获奖作品:《冰球 97》(NHL 97) 39%

发行公司:EA

设计公司:EA Sports

竞争对手：《名流高尔夫大师版》(Links LS) 24%

《世纪金冠军Ⅱ》(Grand Prix Ⅱ) 23%

获奖理由：或许大部分的普通玩家被真正的3D引擎，多边形技术的充分发挥，激烈紧张的对抗所吸引，一致评选《冰球97》为本年度最佳运动游戏。但是不可否认的是，《名流高尔夫》和《世纪金冠军Ⅱ》同样精彩。特别是后者，逼真、多样的运动场景、较高的反应要求，一度使玩家手忙脚乱。但高配置要求，缺乏网络和多人联赛的支持，也影响了其正常比分。

最令人失望的游戏

获奖作品：《战斗巡洋舰》(Battle Cruiser 3000 A. D) 37%

发行公司：Take 2 Interactive

设计公司：3000AD

竞争对手：《终极战场》(Z) 31%

《基因大战》(Gene Wars) 16%

获奖理由：这个奖项令人尴尬而又难堪。大部分的玩家都认为《战斗巡洋舰》是本年度最为墨守成规的游戏，它引领着玩家慢悠悠地去空间探索，夹杂着无精打采的打斗，在当今这个信息高速发展的时代，《战斗巡洋舰》以可观的票数获得本年度最令人失望奖。《终极战场》稍好一点，《基因大战》名列第三。虽然这三个游戏榜上题名，但从中能够领略到的东西却并不很多。

年度大奖

获奖作品：《恐惧》(Diable) 27%

发行公司：Blizzard Entertainment

设计公司：Blizzard North

竞争对手：《雷神之锤》(Quake) 14%

《命令与征服：红色警报》10%

《文明Ⅱ》(Civilization Ⅱ) 8%

《古墓丽影》(Tomb Raider) 7%

获奖理由：大多玩家赞同Blizzard公司于1月3日发行的《恐惧》为1996年的成功之作，但真正要将其评为“本年度大奖”却有些难以接受。关于这个游戏的争论或许还不仅仅于此——另有一大部分玩家抱怨说《恐惧》就不是一个真正的角色扮演类作品，而且也不能明确地归属于其它任何一个类别，但这种多风格的游戏相信很快就能在1997年大奖中立足脚跟。尽管如此，还有相当一部分玩家力荐《恐惧》为本年度最具实力、最创新的游戏，而且还能在网络或多人联赛中找到更大的乐趣。同提名次序一致的是，《雷神之锤》依然名列第二。还有其它一些优秀大作《红色警报》、《文明Ⅱ》、《古墓丽影》也紧追其后。

(本文相关信息可查询 http: / / www. gamespot. com)

黑色游戏大奖
(Top 10 Games from the Dark Side)

主办机构：GameSpot、《电脑游戏世界》(Computer Game World)合办

评奖缘由：在全球大力抵御暴力侵袭的时候，依然有许多游戏公司相继推出黑暗怪异的经典作品，而且目标直接瞄准文化精神氛围。但值得肯定的是，其中有些作品在惊心动魄的游戏之余，更能使玩家深切地感受到一种前所未有过的正义与力量，就这点而言，其存在也就有了新意。

获奖名单：

第一位：《毁灭巫师Ⅱ》(Hexen Ⅱ)
出品公司：Activison
获奖理由：扮演巫师或刺客，感受各种悬念和屠杀。

第二位：《地下城守护者》(Dungeon Keeper)
出品公司：EA
获奖理由：建造地下城，囤积钱粮，杀戮异类。

第三位：《噩梦鬼魅》(Nightmare Creatures)
出品公司：Activision
获奖理由：玩家们必须竭心尽力地面对维多利亚时代中另一种恐惧和怪诞。

第四位：《Postal》
出品公司：Ripcord Games
获奖理由：惊醒之时，你以为世上所有的人都疯了，可是最终却发现，是你自己疯了，这是何等恐怖的感受。

第五位：《血烙的蚀板》(Realms of the Haunting)
出品公司：Interplay
获奖理由：凄风冷雨，各种妖魔鬼怪，复仇者左杀右冲……

第六位：《Legacy of Kane》
出品公司：Activision
获奖理由：到处是陷阱，到处是罗网，在等待复仇者的到来。

第七位：《狩魔猎人Ⅱ》(Gabrid Knight2)
出品公司：Sierra
获奖理由：战战兢兢之中，绞尽脑汁去对付邪恶的势力。

第八位：《雷神之锤》(Quake)
出品公司：id Software
获奖理由：令人惊心动魄、毛骨悚然的感觉久久不散。

第九位：《恐惧》(Diablo)
出品公司：Blizzard
获奖理由：这个胡劈乱砍的角色扮演游戏，将带领玩家进入幽暗、阴邪的魔窟地宫。

第十位：《血痕》(Blood)
出品公司：GT Interactive
获奖理由：如果令人惊惧的残肢断体是成功的标志，那这个阴暗的世界或许更会令玩家尸骨难还。

美国 E3 产品大奖赛

评奖机构：由 10家网上著名的杂志联合举办

评奖缘由：1996 年 6 月，在美国亚特兰大举办了本年度 E3(Electronic Enteraiment Expo) 大展。参展作品中，有许多极为优秀，或者说对于未来的游戏业发展有着重要意义与价值的游戏精品，故举办此次大奖赛，予以表彰奖励，以此感谢为设计和制作这些作品而付出辛劳、作出巨大贡献的人们。

评委会构成：由 10 家杂志各自推荐出一名代表，联合组成评委会。

阿隆・约翰・雷勃(Aaron John Loeb)
——GamePen 主编

阿利喀・霍尔(Erika Hall) ——Arcadium 制作人

保罗・巴尼斯特(Paul Bannister)
——Online Game Review 主编

杰夫・詹姆斯(Jeff James)
——Computer & Net Player 资深编辑

凯文・林奇(Kevin Lynch)
——Game Demo Depot 主编

迪克・弗瑞斯(Duke Ferris)
——Game Revolution 主编

杰尔夫・克夫利(George Chronis)
——Gameslice 主编

乔治・乔内斯(George Chronis)
——PC Games Magazine 新闻、技术编辑

罗德・淮特(Rod White)——PCM & E 助理编辑

恰克・米勒(Chuck Miller) ——Game Briefs 主编

评奖方法：按如下步骤进行

●各个评委按照固定奖项类别，从 E3 参展作品中选出自认为最佳、最应该获奖的作品，每个奖项对应五个作品。

●按第一名计五分、第二名计四分，依此类推的记分方法，将 10 位评委评出的作品进行累计。

●总分位于前四位的产品列入提名。评委会再次投票，从获得提名的四个产品中选出最佳的一个。

●累计，得分最高者即为此项获奖作品。

●对于特别奖项，每个评委只有一票选举权，累积分最高且得票数超过 30% 者才能入选。

奖项设置及获奖名单：

第一部分：固定奖项

最有希望奖

获奖作品：《神话：堕落之神》(Myth: The Fallen Lords)

出品公司：Bungie

提名作品：《梦幻》(Unreal)
出品公司：GT Interactive/Epic
《地下城守护者》(Dungeon Keeper)
出品公司：Bullfrog
《半死不活》(Half Life)
出品公司：Sierra/Valve

获奖理由：《神话：堕落之神》将即时幻想战略游戏提升到一个新的高度。游戏中多变的真 3D 地形、跨平台连线对战的技术突破，以及让玩家发挥才智的编辑器的应用，不但给玩家一个惊喜，更将同类型游戏的制作者们引入到一个新的发展世界。该作品在游戏业发展史上，具有极大的划时代意义。

最佳电脑游戏奖

获奖作品：《地下城守护者》(Dungeon Keeper)
出品公司：Bullfrog

提名作品：《雷神之锤 Ⅱ》(Quake Ⅱ)

出品公司：Activision/id
《神话：堕落之神》(Myth: The Fallen Lords)
出品公司：Bungie
《银翼杀手》(Blade Runner)
出品公司：Westwood

获奖理由：《地下城守护者》是少数几个能够根据玩家行动来改变电脑对应策略的游戏之一，也是史无前例的第一人称视角的创建者。丰富的细节表现张力、平滑逼真的画面效果，极具挑战的人工智能，再加上与地下城诡异相协调的音乐与音效，以及联线功能的设置，都使得《地下城守护者》无可置辩地成为本项大奖荣获者。

最佳动作游戏奖

获奖作品：《半死不活》(Half Life)
出品公司：Sierra/Valve
提名作品：《雷神之锤Ⅱ》(Quake Ⅱ)
出品公司：Activision/id
《梦幻》(Unreal)
出品公司：GT Interactive/Epic
《毁灭巫师Ⅱ》(Hexen Ⅱ)
出品公司：Activision/Raven

获奖理由：最大的原因可以归为三点。首先角色的制作，使用比普通多边形系统更出色的动画系统，附加超过6000多个的多边形与材质共同塑出完整的"怪物"形象。二，支援OpenGL、Direct 3D、MMX以及16位色的引擎保证了合成色透明效果的完美表现。三、游戏中敌人的人工智能的强悍与狡诈，使游戏格外的惊心动魄。

最佳角色扮演游戏奖

获奖作品：《魔法门Ⅵ：天堂的统治》(Might & Magic Ⅵ: The Mandate of Heaven)
出品公司：New World Computer
提名作品：《黑暗王座Ⅱ》(Lands of Lore Ⅱ)
出品公司：Westwood
《最终幻想Ⅶ》(Final Fantasy Ⅶ)
出品公司：Sony/Squar esoft
《巫术Ⅷ》(Wizardry Ⅷ)
出品公司：Sir－Tech

获奖理由：游戏中开发了两个新的引擎——户外旅行的"地平线(Horizon)"引擎和用于城堡以及地下城等室内环境的"迷宫(Labyrinth)"引擎，均能提供高达640×480的64K色画面和360度的转动自由。另一个特点是引入了即时因素而使其完全不同于一般的回合制战斗或章节性故事。角色扮演游戏衰落的趋势似乎正在慢慢回升，从《魔法门Ⅵ》上，我们看到了新的曙光。

最佳联网游戏奖

获奖作品：《创世纪网络版》(Ultima Online)
出品公司：Origin
提名作品：《王牌飞行员》(Fighter Ace)
出品公司：Microsoft/VR－1
《阿席隆的召唤》(Asheron's Call)
出品公司：Microsoft/Turbine
《烈火小分队》(Fire Feam)
出品公司：Multitude

获奖理由：当游戏史上最长寿、最经典的角色扮演游戏背景与高度互动的网络相结合后，其成就就已经不可能再用一句诸如"里程碑式"或"划时代性"来概括的了。《创世纪网络版》的真正魅力在于其实现了角色扮演游戏最本质、最核心的要素——与整个世界、人物的互动。在网上，你可以随心所欲，一往无前。

最佳冒险游戏奖

获奖作品：《神秘岛Ⅱ—裂缝》(Riven)
出品公司：Red Orb/Cyan
提名游戏：《银翼杀手》(Blade Runner)
出品公司：Westwood
《猴岛小英雄Ⅲ：猴岛的诅咒》(Curse of Monkey Island)
出品公司：Lucas Arts
《魔兽争霸冒险篇：氏族之主》(War Craft Advantares: Lord of Clans)
出品公司：Blizzard

获奖理由：尽管《神秘岛Ⅱ——裂缝》目前还未正式上市，但四年前的《神秘岛》想必玩家们谁也不会忘记。依如前作，《神秘岛Ⅱ——裂缝》的成功

在于其扣人心弦的故事情节、精细华丽的游戏画面,极具迷惑力和挑战性的谜题……对于对让玩家们一个又一个地去探险追逐的作品来说,冒险游戏大奖自然是非此莫属了。

最佳即时策略游戏奖

获奖作品:《帝国时代》(Age of Empires)
出品公司:Microsoft/Ensemble
提名作品:《横扫千军》(Total Annihilation)
出品公司:GT Interactive/Cave Dog
《黑暗王朝》(Dark Reign)
出品公司:Activision
《星际争霸》(Starcraft)
出品公司:Blizzard
获奖理由:在试图开创即时战略游戏历史新篇章的雄心大略下,Microsoft 公司的《帝国时代》果真不同凡响。多样的玩法、深刻的游戏内涵、精细出众的声光效果和极有条理的体系设定,以及可在 8 人连线对战时使用的强大地图编辑器, 都是《帝国时代》勇夺此奖的原因所在。

最佳回合制策略游戏奖

获奖作品:《幽浮Ⅲ:启示录》(X – Com: Apoealypse)
出品公司:Microprose
提名作品:《装甲元帅Ⅱ》(Panzer General Ⅱ)
出品公司:SSI
《守护者:正义的代言人》(Guardians: Agents of Justice)
出品公司:Microprose
《铁甲联盟Ⅱ》(Jagged Alliace Ⅱ)
出品公司:Sir – Tech
《战神Ⅲ》(Warlords Ⅲ)
出品公司:Red Orb
获奖理由:就《幽浮Ⅲ》本身而言,是其系列作品中最出色的一个。高解析度画面,以及纷繁复杂的战斗因素和更大、更高级的战斗规模, 都一再证明了其精品回合制游戏的本质特征。但或许最大的功迹还在于,在时下这个即时策略游戏泛滥的年代里,《幽浮Ⅲ》强劲有力地证明了精彩的回合制有时甚至要比即时战略游戏更加有趣、更具可玩性。

最佳战斗模拟游戏奖

获奖作品:《长弓阿帕奇Ⅱ》(AH – 64D LongbowⅡ)
出品公司:Jane's
提名作品:《F – 15 战斗机》(F—15)
出品公司:Jane's
《F22 猛禽式战斗机》(iF – 22 Raptor)
出品公司:Interactive Magiv
《捍卫雄鹰 4.0》(Falcon 4.0)
出品公司:Microprose
《王牌军刀》(Saber Ace)
出品公司:Virgin Interactive
《重装机甲》(Heary Gear)
出品公司:Activision
获奖理由:《长弓阿帕奇》一举将直升机模拟游戏从简单的射击游戏地位提高到了全世界最优秀的飞行模拟游戏之列,其功迹之显赫不能不令人肃然起敬。游戏中充分运用即时光源和动态战役系统,极具魅力。同时支持双人直接或 Modem 连线、八人 IPX 连线外,还配备互动式语音教程、机种资料,最终以无可比拟的优势赢得此项大奖。

最佳非战斗模拟游戏奖

获奖作品:《无限飞行Ⅱ》(Tlight Unlimitied Ⅱ)
出品公司:Eidos/Looking Glass
提名作品:《上帝也疯狂Ⅲ》(Populous Ⅲ)
出品公司:Bullfrog
《模拟飞行 98》(Flight Simulator 98)
出品公司:Microsoft
《模拟城市 3000》(Sim City 3000)
出品公司:Maxis
获奖理由:《无限飞行》,这个民航模拟飞行游戏夹杂于大群战斗机、直升机模拟作品之中,似乎有点格格不入。但趋近完美的图形画面、全新的即时空中交通管理系统,就能让无数的飞行员们为了一个简单的往返飞行而乐此不疲。仅仅这点似乎就已经能够说明这部作品的巨大价值。

最佳体育运动游戏奖

获奖作品:《微软3D 棒球》(Microsoft Baseball 3D)
出品公司:Microsoft/WizBang
提名作品:《世界足球 98》(World Wide Soccer 98)
出品公司:Sega
《劲打 98》(Powerplay 98)
出品公司:Virgin Interactive
《名流高尔夫大师版》(Links Ls)
出品公司:Access
获奖理由:《微软棒球 3D》是第一个只支援 3D 加速卡的游戏。逼真的动作捕捉技术和 16 位色精美细腻的画面,令玩家身临其境地感受到来自棒球场的激烈氛围。出色的人工智能引擎、多人网络对战,相信即便是最苛刻的玩家,也会为这部作品的入选信服不已。

最佳赛车游戏奖

获奖作品:《疯狂大车拼Ⅳ》(Test Drive Ⅳ)
出品公司:Accolade
提名作品:《赛车 98》(Andretli Racing'98)
出品公司:EA Sports
《F/Zero 64》
出品公司:Mintendo
《一级方程式赛车》(F1 Racing Simulation)
出品公司:Ubi soft
《一级方程式》(Formula'97)
出品公司:Psygnosis
获奖理由:《疯狂大车拼Ⅳ》不但继承了其系列的特点,而且采用 640×480 的高解析度和 65535 色的画面,使得整个游戏表现十分出色。各种精美车辆、各型赛道的设置,更使游戏规模恢宏、品质超群。

最佳桌面游戏奖

获奖作品:《你不认识杰克——电视篇》(You Don't Know Jack: TV)
出品公司:Berkeley
提名作品:《俄罗斯方块世界》(Tertrisphere)
出品公司:Nintendo
《炸弹人》(Saturn Bomberman)
出品公司:Sega
《恐高症》(Acrophobia)
出品公司:Berkeley
获奖理由:在所有桌面类游戏作品中,《你不认识杰克——电视篇》以清新的情节设置和引人深思的谜题解答赢得了玩家的普遍赞赏。

第二部分:特别奖项

最佳图像奖

获奖作品:《雷神之锤 Ⅱ》(Quake Ⅱ)
出品公司:Activision/id
获奖作品:《半死不活》(Half - Life)
出品公司:Sierra/Valve

最佳音效奖

获奖作品:《银翼杀手》(Blade Runner)
出品公司:Westwood Studio

最佳合成奖

获奖作品:《银翼杀手》(Blade Runner)
出品公司:Westwood Studio

最佳游戏主角奖

获奖者:拉娜·克罗夫特(Lara Croft):《古墓丽影Ⅱ》(Tomb Raider Ⅱ)的主角
出品公司:Eidos

最佳真人演员奖

布鲁斯·威利斯(Bruce Wills)
出品公司:Activision

年度明星大奖
(The 1997 Spotlight Awards)

主办单位：游戏网络（All Games Network）、广播网络（NetRadio Network）、电脑游戏开发委员会（Computer Game Devedoper's Conference）、大力神电脑技术中心（Hercules Computer Technology）。

评委会构成：由行业协会的编辑代表及从相关20多个部门中推选出的5位资深候选人共同组成评委会。

道勒·科克(Donna Coco)
——《电脑图形世界》编辑
阿历科斯·道恩（Alex Dunne）
——《游戏开发杂志》编辑
挪亚·弗雷斯玎(Noah Flstein)
——电脑游戏开发作品协会对外部主席
马克·迈尔(Mark Miller)
——IA特别兴趣小组，MIDI制造作品协会主席
格雷·瑞维斯(Greg Reves)
——《Replay杂志》专栏作者
朱蒂·斯鲍泊特(Judy Splpeter)
——《技术与学习》编辑
特伦特·沃德（Trent Ward）——《游戏点》编辑
内尔·韦斯特（Neil West）——《新一代》主编
约克尼·维尔森（Jokny Wilson）
——《电脑游戏世界》主编

评奖范围：作品只限于1996年发行的适用于个人电脑PC/Mac平台，或在线网络的娱乐性游戏。

评奖方法：由评委会对玩家提出的候选作品重新评议、投票决定。

奖项设立及评奖结果揭晓：

最佳艺术奖

获奖作品：《魔域复仇者》(Zork Nemesls)
提名作品：《泰坦尼克号沉没记》(Titanic)
《秦》(Qin)
《凯恩的遗产》(Legacy of Kain)

最佳动画奖

获奖作品：《古墓丽影》(Tomb Raider)
提名作品：《弹道飞车》(Wipeout XL)
《VR战士Ⅲ》(Virtua Fighter3)
《粘土世界》(The Neverhood)
《Wave Race 64》

最佳改编游戏

获奖作品：《无声狂啸》(I Have No Mouth and I Must Scream)
提名作品：《异形》(Alien Trilogy)
《Goosebumps》
《终极警探之虎胆龙威三部曲》(Die Hard Trilogy)
《拉玛》(RAMA)

最佳视频、图象应用奖

获奖作品：《银河飞将Ⅳ》
提名作品：《命令与征服：红色警报》(C & C: Red Alert)
《Goosebumps》
《狩魔猎人Ⅱ：心魔》(GabrielKnight Ⅱ)
《绝地大反攻Ⅱ》(Rebel Assault Ⅱ)

最佳音效奖

获奖作品：《雷神之锤》(Quake)
提名作品：《Resident Evil》
《你不认识杰克XL》(You don't Know Jack XL)
《世纪金冠军Ⅱ》(Granel Prix Ⅱ)

最佳技术革新奖

获奖作品:《超级玛里奥》(Super Mario 64)
(适用 N64 机)
提名作品:《Crash Bandicoot》(流畅的图形)
《古墓丽影》(3D 贴图技术)
《雷神之锤》(引擎)
《极品飞车》(The Need for Speed)
(操纵杆的迅急反应力)

最佳操作奖

获奖作品:《超级玛里奥 64》
提名作品:《Talken 2》
《古墓丽影》(Tomb Raider)
《Resident Evil》
《弹道飞车》

最佳新技术奖

获奖作品:任天堂的 N64 位机
提名作品:立体图形的模拟 3D 技术
Immersion 或 CH 产品的操纵杆反溃力
3D 贴图
世嘉机的 Model 3 型基板

最佳音乐/音效奖

获奖作品:《雷神之锤》
提名作品:《命令与征服:红色警报》(Red Alert)
《Subspace》
《战鹰》(WarBirds)

最佳情节、故事或互作作品

获奖作品:《你不认识杰克》(You Don't know Jack XL)
提名作品:《谍海争霸》(Spycraft)
《银河飞将Ⅳ》(Wing CommanderⅣ)
《狩魔猎人》(Gabriel Knight)
《魔龙帝国 3》(Star Contral)

最佳 PC/Mac 游戏

获奖作品:《文明Ⅱ》(Civilization Ⅱ)
提名作品:《雷神之锤》
《机甲神兵Ⅱ:雇佣军》(MechwarriorⅡ)
《命令与征服:红色警报》(Red Alert)

最佳格斗游戏

获奖作品:《VR 战士Ⅲ》(Virtual Fighter 3)
提名作品:《街霸》(X - Men VS Street Fighter)
《Virtual on》
《Alpine Racer》
《时针大圣》(Time Crisis)

最佳教育游戏

获奖作品:《钓鱼大亨Ⅱ》(Freddi FishⅡ)
提名作品:《Strategy Challenge: CollectionⅡ》
《Mightly Math Series》
《Escape from Dimension》
《Logical Journey of the Zoombinis》

最佳在线/网络游戏

获奖作品:《雷神之锤》(Quake)
提名作品:《红色警报》(Red Alert)
《Subspace》
《战鹰》(War Birds)

最佳运动游戏

获奖作品:《冰球 97》(NHL Hockey 97)
提名作品:《名流高尔夫大师版》(Links LS)
《篮球 97》(NBA Live97)
《World wide Souer》
《游戏日》(Gameday 97)

最佳冒险/角色扮演游戏

获奖作品:《上古卷轴之匕首雨》(Elder Sarous: Daggerfall)
提名作品:《泰坦尼克号沉没记》(Titanic)
《狩魔猎人Ⅱ》(Gabriel KnightⅡ)
《血环》(Circle of Blood)

最佳模拟游戏

获奖作品:《机甲神兵Ⅱ:雇佣军》(Mercemaries)
提名作品:《世纪金冠军》(Grand PrixⅡ)

《长弓阿帕奇 64》(Jane's AH64D Longbow)
《先进战术战斗机》(ATF)

最佳解谜或其它类游戏
获奖作品:《你不认识杰克 XL》
提名作品:《动物俄罗斯方块》(Bakll Bakll Aimal)
《超级街霸方块》(Super Pazzle Fighter Ⅱ)
《Smart Games#1》
《Bust a Move Ⅱ》

最佳动作游戏
获奖作品:《毁灭公爵》(Duke Nuken 3D)
提名作品:《超级玛里奥》(Super Mario 64)
《雷神之锤》(Quake)
《古墓丽影》(Tomb Raider)
《Tekken 2》

最佳策略/战争游戏
获奖作品:《命令与征服:红色警报》(Red Alert)
提名作品:《魔幻将军》(Fantasy General)
《魔法门之英雄无敌 Ⅱ》(Heroes of Might and Magic Ⅱ)
《银河霸主 Ⅱ》(Master of Orion Ⅱ)

1996 年度最佳游戏
获奖作品:《超级玛里奥》(Super Mario64)
提名作品:《古墓丽影》(Tomb Raider)
《雷神之锤》(Quake)
《文明 Ⅱ》(Civlization Ⅱ)

共享软件奖 (Shareware Awards)

主办机构:
《电脑杂志》(PC Magazine)、《电脑游戏世界》(Computer Game World)
评奖范围:
1996 年出品的 PC 基础上的共享娱乐软件
奖项设置:固定的四大版块及年度大奖

结果揭晓:

动作/冒险类
获奖者:《雷神之锤》(Quake)
设计公司:id Software
决赛作品:《死亡拉力》(Death Rally)
《破冰船》(Icebreaker)
《格杀勿论》(Seek and Destroy)
《Stargunner》

纸牌与参赌类
获奖者:《Dynamic gin 32 - bit》
设计公司:Cyber Sym Technologies
决赛作品:《Hardword Solitaire Ⅱ》
《MVP Cribbage》
《Wyvern Studios Solitaine》

棋类
获奖者:《职业双陆棋》(Pro Backgammon)

解谜、逻辑、策略类:
获奖者:《落难英雄》(Fallen Heroes)
设计公司:A & B Entertainment
决赛作品:《航海世纪》(Age of Sail)
《大记者》(Gazillionaire Deluxe)
《Get lost》
《枪的速度》(Muzzle Velocity)

本年度大奖
获奖者:《雷神之锤》(Quake)
设计公司:id Software

美国第三届 MURPHY 奖

主办单位:《电脑游戏》(PC GAMES)杂志

评奖缘由:MURPHY 一词,来源于第一部真人互动式游戏《杀人月》(Under a Killing Moon)中的男主角 Tex Murphy。类似于《杀人月》这样精彩的互动式游戏作品每年都有很多,但它们并不是从魔法宝库里突然之间能冒得出来的,所以,那些兢兢业业、不断努力来制作这些精品游戏的人们格外值得玩家们尊敬、爱戴。

奖项设置及获奖名单:

终身成就奖获得者:id Software

获奖理由:id 推出的每款新游戏,都几乎无一例外的要掀起层层巨浪。尽管在 1997 年——这是业界普遍动荡不定的一年,有一部分关键人物为了新的梦想而离开了 id 公司,但是他们曾经创造的成果,对于 3D 动作类游戏,直至整个电脑游戏界的未来发展,都有着不可磨灭的功绩。

最佳男演员与最佳女演员奖

最佳男演员:空缺

最佳女演员:空缺

空缺理由:遗憾的是,在整个 1996 年间,大多真人演出游戏似乎都把工作重点放在了技术的创新上,而忽视了人物所能带来的巨大互动娱乐作用,使得本年互动式电脑游戏陷入了尴尬的地步。但真人演出游戏的制作者们认为,这种现象在 1997 年会有大的改观,对此所有的游戏界人士都在拭目以待。

最佳真人表演奖获得者:

克里斯·琼斯 (Chris Jones)

安德里安·卡诺 (Adrian Carr)

亚伦·康纳斯 (Aaron Conners)

获奖理由:克里斯·琼斯和导演安德里安·卡诺以及联合制作人亚伦·康纳斯一起齐心协力制作的《潘多拉密令》,以其出类拔萃的品质,获得了玩家们的一致肯定,成为 1996 年度最佳真人演出电影。

最佳美术设计奖获得者:马克·雷登 (Mark Ryden)

获奖理由:《冒险九号》在视觉上的表现力玩家早已有目共睹:场景逼真、恢弘;游戏造型新颖独特。马克·雷登各种手法的恰当运用,营造出一个极富诱惑力的迷人世界。

最佳动画奖获得者:

埃里瑞克·塞考 (Eric Ciccone)

迈克·笛茨 (Mike Dietz)

道格拉斯 (Douglas)

田纳·拿朴 (Ten Napel)

获奖理由:动画设计师埃里瑞克·塞考等众人摈弃了华丽的科技手段,返朴归真地用橡皮泥制作成卡通味十足的人物与道具,采用历史悠久的静态动作和粘土动画诠释了这个冒险游戏。整个游戏仅仅依靠他们聪慧的大脑、灵巧的双手,再加上不遗余力的努力,手绘出《粘土世界》动画中的每幅画面,使成千上万的玩家们从中深切地体会到一种绝非高科技所能表现的魅力。

最佳音乐奖获得者:特里·泰勒 (Terry Taylor)

获奖理由:《粘土世界》中的音乐特效是有口皆碑的。由于特里·泰勒的天才谱曲,并采用可点播的切分爵士乐音轨,使游戏者完全沉浸于一种完美的音乐氛围中,随着情节的发展,一切都是那么自然、协调,缓缓向前流驶。

最佳剧本奖获得者:
克里斯·琼斯 (Chris Jones)
亚伦·康纳斯 (Aaron Conners)

获奖理由:游戏《潘多拉密令》中,玩家始终陷入在那种阴谋、恐怖的氛围而不能自拔,复杂曲折的故事情节使人们一再留恋不舍。

最佳画外音奖获得者:琼·圣约翰 (Jon St. John)

获奖理由:虽然配制画外音的工作看起来并不是那么特别重要和特别醒目,可是一旦当你玩过《毁灭公爵 3D》之后,或许琼·圣约翰的精彩表演就会给持此种看法的人们一个新的认识。

PC GAMES'96 电脑游戏排名榜

最具突破性游戏

冠军:《雷神之锤》(Quake)/id Software
亚军:《粘土世界》(The Neverhood)/DreamWorks Interactive

最佳策略游戏

即时战斗类:
冠军:《辛迪加战争》(Syndicate Wars)/Bullfrog/EA
亚军:《终极战场》(Z)/Virgin
回合制类:
冠军:《文明 2》(Civilization2)/MicroProse
亚军:《魔幻将军》(Fantasy General)/SSI

最佳冒险游戏

冠军:《潘多拉密令》(The Pandora Dirctive)/Access Software
亚军:《谍海争霸》(Spycraft)/Activision

最佳角色扮演游戏

冠军:《上古卷轴之匕首雨》(The Elder Scrolls: Daggerfall)/Betherda SoftWorks

最佳飞行模拟游戏

冠军:《AH-64D 长弓阿帕奇》(AH-64D Longbow)/EA

最佳驾驶模拟游戏

冠军:《世纪金冠军 Ⅱ》(Grand Prix Ⅱ)/Microprose

最佳战斗模拟游戏

冠军:《机甲战神 Ⅱ——雇佣军》(MechWarrior Ⅱ: Mercenaries)/Activision
亚军:《银河飞将 Ⅳ》(Wing Commander Ⅳ)/Origin/EA

最佳运动类游戏

《名流高尔夫大师版》(Links LS)/Access Software

最佳益智类游戏

《西洋棋大师 5000》(Chessmater)/Mindscape

最佳网络游戏

冠军:《战鹰》(Warbirds)/Interactive Creations
亚军:《机械战士连线版——太阳神》(Multiplayer Battletech: Solaris)/Kesmai

附 录 1

游戏软件索引

电脑游戏软件·欧美部分

英文名称	中文名称	出品公司	类别
0—9			
3D lemmings	北极旅鼠大逃亡	Psygnosis	桌面
3D Ultra Pinball	终极 3D 弹珠台		桌面
3DO Games: Decathlon	十项全能	3DO	运动
688(Ⅰ)	攻击潜艇	EA	模拟
7th Legion	第七军团	Vision	策略
A			
A Fork in the Table	桌面大对决	AnyRiver	桌面
A Puzzle of Flesh	血谜	Sierra	冒险
A-10 Cuba!	古巴风云之一	Activision	模拟
A-10 Tank Killer Ⅱ	A-10 坦克杀手Ⅱ	Activision	模拟
AaronVS. Ruth	棒球名人赛	MindScape	运动
ABCs Monday Night Football	星期一晚上的初级足球	OT Sport	运动
Absolute Zero	绝对零度	Eidos	动作
Abuse	我不要当白老鼠	Origin	动作
Ace of the Pacific	太平洋空战英雄	Dynamix	模拟
Ace Ventura	神探飞机头	7th Level	冒险
Aces-The complete collector's Edition	空战英雄经典合集	Dynamix	模拟
ACS500	空战 500 经典	Altec	模拟
Admiral	海军上将		模拟
Admiral Sea Battles	纵横七海	Megamedia	策略
Advanced Tactical Fighter(ATF)	先进战术战斗机	EA	模拟
Afterlife	死后世界	LucasArts	策略
Age of Empires	帝国时代	Microsoft	策略
Age of Rifles	来复枪时代	SSI	策略
Age of sail	大航海世纪	TalonSoft	策略
Agile Warrior F-IIIX	火线攻击	Virgin	动作
AH-640 Longbow	长弓阿帕奇	Origin	模拟
Air Power: Battle in the Skies	空中霸王	MindScape	模拟
Air Warrior Ⅱ	空中武士Ⅱ	Interactive Magic	模拟
AL-QadimThe Genie's Curse	阿拉丁:精灵的魔咒		角色扮演
Albion	英伦三岛	Blue Byte	角色扮演
Alien Trilogy	异形 3	Acclaim	动作
Allied General	盟军元帅	SSI	策略
Alone in the dark	鬼屋魔影	Inforgrames	冒险
Alone in the dark Ⅱ	鬼屋魔影Ⅱ	Inforgrames	冒险
Alone in the dark Ⅲ	鬼屋魔影Ⅲ	Inforgrames	冒险
Amber: Journeys Beyond	琥珀之迷	Graphic	冒险
American Civil War	南北策略	Interactive Magic	策略
Amok	海底神兵	GT	动作
Angel Deoid	战悚天使	MindScape	冒险
Anvil of Dawn	黎明之砧	NewWorldComputing	角色扮演
Apache	AH-64 阿帕奇	Interactive Magic	模拟
Archimedean Dynasty	阿基米德王朝	Blue Byte	冒险
Area 51	51 区	GT	动作
Arkunia	阿卡尼亚传说	Sirtech	角色扮演
Armored Fist	钢铁雄师	Novalogic	模拟
Armored Fist 2	钢铁雄师Ⅱ	Novalogic	模拟
Ascendaney	主权争霸	Virgin	策略
Ashes to Ashes	粉身碎骨	Corel	动作
Assassin 2015	刺客 2015	Inscape	动作
Assault Rigs	机甲战斗车	Psygorosis	动作
AstroRock	宇宙争霸	Atlantean	动作
ATF Gold	先进战术战斗机黄金版	EA	模拟
ATF NATO Fighters		EA	模拟
AYSO Soccer'97	97 美国职业橄榄球大联盟	Gametek	运动
Azrael's Tear	死神的眼泪	MindScape	冒险
B			
Back to Baghdad	重返巴格达	Military	模拟
Bad Day on the midWay		Inscape	冒险
Bad Mojo	坏蟑螂	Accliam	冒险
Baku Baku	动物饲养方块	Sega	桌面
Balkies	不再前进	Panasonic	策略
Banzai Bug	昆虫万岁	Gorlirr Interactive	动作
Bard's tale	冰城传奇	EOA	角色扮演
Bard's tale 2	冰城传奇 2	EOA	角色扮演
Batman Forever	永远的蝙蝠侠	Accliam	动作
Battle Arena Toshinden	斗神传	Playmates	动作
Battle Beast	动物角斗士		动作
Battle Isle 2020	浴血狂岛	Blue Byte	策略

英文名称	中文名称	出品公司	类别
Battlecruiser3000A. D.	战斗巡洋舰	Take2	策略
Battleground 2: Gettysburg	盖茨堡战役	TalonSoft	策略
Battleground 3: Waterloo	滑铁庐战役	TalonSoft	策略
Battleground 4: Shiloh	示罗战役	TalonSoft	策略
Battleground 5: Antietam	安提塔姆战役	Talonsoft	策略
Battleground: Ardennes	阿登战役	TalonSoft	策略
Battleship	战舰	Hasbro	桌面
Battletech: Solares	太阳能战舰	Aries	模拟
Beavis and Butt – head in Virtual Stupidity		Viacom New Media	冒险
Bedlam	末日大战	GT	动作
Beneath a Steel Sky	钢铁天空下		动作
Bermuda	百慕大	Syndrome	冒险
Betrayal at Antara	叛变安塔拉	Dynamix	角色扮演
Betrayal at Krondor	叛变克郎多	7th Level	角色扮演
Big Red Racing	超越颠峰	Eidos	动作
Bioforge	生化试练场	Orgin	冒险
Birthright	天赋神权	Sierra	角色扮演
Blood	血祭	GT	动作
Blood & Magic	血与魔法	Interplay	策略
Body Blows	致命快打	Team17	动作
Brain Dead 13	死亡的大脑 13	Read Soft	冒险
Bruce Jenner's World Class DeBurn: Cycle	十项全能	Interactive Magic	运动
Bubble Bubble	欢乐泡泡	Acclaim	动作
Bug!	昆虫大战	Sega	动作
Bureau13	十三支局	Take2	冒险
Burie in Time: The Journeyman Project2	旅人计划Ⅱ:埋葬	Sanctuary Woods	冒险
Burn: Cycle	循环燃烧	Phiphs	动作

C

英文名称	中文名称	出品公司	类别
C& C: Red Alert Conterstrike	C& C:红色警报之危机任务	Westwood	策略
C& C: Sole Survivor /World wide Web	C& C:最后的幸存者/世界大战	Westwood	策略
C& C	C& C	Westwood	策略
C& C Gold Edition	C& C:黄金版	Westwood	策略
C& C Red Alert	C& C:红色警报	Westwood	策略
C& C Covert Operations	C& C:隐秘行动	Westwood	策略
Cadillacs and Dinosaurs	凯迪拉克大战恐龙族	Rocket/BMG	动作
Caesar Ⅱ	恺撒Ⅱ	Sierra	策略
Capitalism	金钱游戏	Interactive Magic	策略
Captain Quazar	电光上尉		动作
Catfight	鲶鱼大战	Atlantean	动作
Cavewars	洞穴策略	Avalon Hill Game	策略
Championship Manager 2	足球经纪人Ⅱ	Domark	策略
Chaos OverLords	混乱大君主	NewWorldComputing	策略
Chasm	黑暗深渊	Mega Media corp	动作
Chessmaster 5000	西洋棋大师 5000	MindScape	运动
Chronicles of the Sword	剑之历史	Psygnosis	冒险
Chronomaster	物转星移	Intracorp	冒险
Chvek Yeager's Air Combat	耶格将军的空战史	EA	模拟
Circle of Blood	血环	Virgin	冒险
Broken Sword	断剑	Virgin	冒险
City of Lost Children	失子之城	Psygnosis	冒险
Civilization Ⅱ	文明Ⅱ	MicroProse	策略
CivNet	文明–网络版	MicroProse	策略
Clock Werk	时钟大圣	Game Callisto	桌面
Close Combat	近距离作战	Microsoft	策略
Clue		Hasbro	桌面
College Slam	大学篮球	Acclaim	运动
Collision	冲突	Powerhouse	冒险
Colonization	殖民帝国	MicroProse	策略
Comanche	超级卡曼奇	NovaLogic	模拟
Comanche 3	卡曼奇 3	NovaLogic	模拟
Comix Zone	漫画英雄	Sega	动作
Congo	刚果	ViacomNewMedia	冒险
Conquest of the New world	新世界争霸战	Interplay	策略
Conquest of the New world Ⅱ	新世界争霸战Ⅱ	Interplay	策略
Cool Spot	七喜	Virgin	动作
CountDown	飞越杜鹃窝		冒险
Creatures	电子宠物	GT	策略
Crusader: No Regret	十字军战士Ⅱ:永不后悔	Origin	动作
Crusader: No Remorse	十字军战士:义无反顾	Origin	动作
Cyber Guardian	创世机神	Cross	角色扮演
Cyber Speed	超速快感	MindScape	运动
CyberGladiators	银河快打	Sierra	动作
Cyberia	生化悍将	Interplay	动作
Cyberia Ⅱ	生化悍将Ⅱ	Virgin	动作
CyberJudas	自动控制	Merit Studios	策略
Cybermage	电脑魔神	Origin	动作
Cyclones	生化超人		动作
Cylindrix	计算机大战	Goldtree Enterprises	动作

D

英文名称	中文名称	出品公司	类别
D	D之食卓	Acclaim	冒险
Dark colony	黑暗殖民	Gametek	策略
Dark Earth	黑暗大地	Minscape	角色扮演
Dark Force Ⅱ	死星战将Ⅱ	LucasArts	动作
Dark Forces	死星战将	LucasArts	动作
Dark Reigil	黑暗帝国	Activision	策略
Dark Seed	黑暗之蛊	Cyberdreams	冒险

英文名称	中文名称	出品公司	类别
Dark Seed Ⅱ	黑暗之蛊Ⅱ	Cyberdreams	冒险
Dark Seraphim	黑暗天使	SSI	角色扮演
Dark Sun World	冷却残阳	EA	角色扮演
Dark Sun: Shattered Lands	浩劫残阳：破碎的大地	SSI	角色扮演
Dark Sun Ⅱ: Wake of the Ravager	浩劫残阳Ⅱ：毁灭者苏醒	SSI	角色扮演
Darklight Conflict	异星擎爆	EA	动作
Day of the Tentacle	疯狂大楼	LucasArts	冒险
Daytona USA	梦游美国	Sega	运动
Deadlock	魔星大战略	Accolade	策略
Deadly Tide	死亡之潮	Microsoft	动作
Death Rally	死亡拉力	GT	动作
DeathDrome	忌辰	Viacom new Media	动作
DeathKeep	活死人	SSI	角色扮演
Deathtrap Dungeon	死牢战记		
Decathlon	十项全能	3DO	运动
Deep space nine: Harbinger	星舰迷航记：九号星站	Viacom	冒险
Descent	天旋地转	Interplay	动作
Descent Ⅱ	天旋地转Ⅱ	Interplay	动作
Descnet to Undermoutain	地狱惊魂	Interplay	角色扮演
Desert Strike	沙漠风暴	EA	
Destiny	命运之战	Interactive Magic	
Destruction Derby	毁灭大赛车	Psygnosis	动作
Destruction Derby 2	毁灭大赛车Ⅱ	Psygnosis	动作
Deus	申命记	ReadySoft	动作
Devo Presents 冒险 s of the Smart Patrol	巡逻者缺乏礼物的冒险	Inscape	冒险
Diablo	恐惧	Blizzard	角色扮演
Die Hard Trilogy	虎威龙胆三部曲	Fox	动作
DiscWorld	阿达魔法师	Psygnosis	冒险
Discworld Ⅱ	阿达魔法师Ⅱ	Psygnosis	冒险
Dissolution of Eternity	永远消失	Activision	动作
Doom Ⅱ	毁灭战士Ⅱ	GT	动作
Dragon Dice	龙骰	Interplay	策略
DragonHeart	魔龙传奇	Acclaim	动作
Drowned God	失足的上帝	Inscape	冒险
Druid	德鲁依教徒	Sirtech	角色扮演
Duke It Out in D. C.	毁灭公爵：华府风暴	Wizardworks	动作
Duke Nukem 3D	毁灭公爵	GT	动作
Dune	沙丘魔堡	Westwood	策略
Dune Ⅱ	沙丘魔堡Ⅱ	Westwood	策略
Dungeon Keeper	地下城守护者	Bullfrog	角色扮演
Dungon Master	地下城主	Interplay	角色扮演
Dungon Master Ⅱ	地下城主Ⅱ	Interplay	角色扮演
Dust	大西部	Interactive Magic	冒险
E			
Earthsiege 2	机甲神兵 2	Sierra	模拟
Earthworm Jim	蚯蚓战士	Activeision	动作
Earthworm Jim 1& 2	蚯蚓战士 1& 2 合集	Playmates	动作
Ecstatica	魔域迷踪	Psygnosis	冒险
Ecstatica 2	魔域迷踪 2	Psygnosis	冒险
EF2000	欧洲先进战斗机	Ocean	模拟
Emperor of the Fading Suns	暗日帝国	SegaSoft	策略
Empire Ⅱ	银河帝国大决战Ⅱ	White wolf	策略
Endorfun		Time warner	桌面
Enemy Nations	殖民争霸战	Head Game	策略
Enternal champions	永远的冠军		动作
Entertainment	舞者		动作
Eradicator	毁灭战神	Accolade	动作
Escape from the horrorland	穿越魔界		
ESPN Extreme Games	ESPN 极限运动	Sony	运动
EURO96	欧洲杯 96	Gremlin	运动
Eys of Beholder	魔眼杀机	SSI	角色扮演
F			
F－117 Fight	F－117 隐形战机	MPS	模拟
F－16 Fighting Falcon	F－16 战机	Digital lutergration	模拟
F－22 Lighting Ⅱ	F－22 雷霆战机	Nova Logic	模拟
F/A－18	大黄蜂战斗机 3.0		模拟
Fable	寓言故事	Sirtech	冒险
Fade to black	遁入黑暗	EA	动作
Fallen Haven	失落的避难所	Interactive Magic	策略
Fallout	辐射层下	Interplay	角色扮演
Fantasy General	魔幻将军	SSI	策略
Farland sage	神奇传说	TGL	策略
Fast attack	海底出击	Software sorceary	模拟
Field Glory	光荣战役	Microprose	策略
FIFA 94 Soccer	足球 94	EA	运动
FIFA 96 Soccer	足球 96	EA	运动
FIFA 97 Soccer	足球 97	EA	运动
Final Doom	终极毁灭战士	id	动作
Fire Fight	烈火战机	Epic	动作
Fire Wind	火线大风暴	EDM	动作
Flash Point Korea Ah－64d Longbow	长弓阿帕奇资料片	Jane's Combat	模拟
Flight Unlimited	无限飞行		模拟
Flying Corps	飞行军团	Empire	模拟
Football Pro'96	96 劲爆足球	Sierra	运动
Fox Hunt	猎狐行动	Capcom	冒险
FPS: Baseball Pro '96 Season	劲暴棒球 96 赛季版	Sierra	运动
FPS: Football Pro'97	劲暴足球 97 版	Sierra	运动
FPS: Golf	劲暴高尔夫	Sierra	运动
Fragile Allegiance	脆弱的联盟	Interplay	策略
Frank Thomas Big Hurt Basdball	重伤害职棒	Acclaim	运动

英文名称	中文名称	出品公司	类别
Franken Stein	科学怪人	Interplay	冒险
Free Enterprise	免费企业	Tsunami Media	策略
Front Lines	烽火沙丘	Impression	策略
Full Throttle	极速天龙	LucasArts	冒险
Full Tilt! Pinball	欢乐弹珠台	Maxis	桌面
Full Tilt! 2 Pinball	欢乐弹珠台 2	Maxis	桌面
Fury 3	狂人Ⅲ	Microsoft	动作
FX Fighter	电脑斗神传	GTE	动作
G			
G - Nome	殛龙	7th Level	模拟
Gabrel knight	狩魔猎人:原罪	Sierra	冒险
Gabriel Knight Ⅱ	狩魔猎人 2:心魔	Sierra	冒险
Gazillionaire Deluxe	大记者	LavaMind	策略
Gender Wars	乾坤争霸	Sales Curve	动作
Gene Wars	基因策略	EA	策略
GEX	超级杰克龙		
Gnarl covet	狂吼的意图	Arckosian	角色扮演
Golden Gate	金色豪门	Panasonic	冒险
Golden Nugget	赌城大亨	Virgin	桌面
Grand Prix	世纪金冠军	Virgin	运动
Grand Prix Ⅱ	世纪金冠军Ⅱ	Virgin	运动
Grand Prix Manager	车队经理	Spectrum Holobyte	策略
Greg Normanl Ultimate Challenge Golf	挑战终极高尔夫	Grolier	运动
Grid Runer		Virgin	动作
H			
Hardball 5	燃烧的野球 5	Accolade	运动
Hardline	死亡地带	Virgin	动作
Harpoon Classic'97	鱼叉 97 经典版	Interactive Magic	策略
Harvester	小镇惊魂	Merit studios	冒险
Havoc	大破坏	Reality Bytes	动作
Heart of Darkness	黑暗之心	Virgin	动作
HeliCOPS	机动特警	7th Level	动作
Hell	地狱	Take2	冒险
Hellbender		Microsoft	动作
Heretic	异教徒	id	动作
Hero's Quest	英雄传说	Sierra	冒险
Heroes of Might and Magic	魔法门之英雄无敌	NewWorldComputing	策略
Heroes of Might and Magic Ⅱ	魔法门之英雄无敌Ⅱ	NewWorldComputing	策略
Hexen	毁灭巫师	id	动作
Hexen Ⅱ	毁灭巫师Ⅱ	Reven	动作
Hexx	创世魔法师		角色扮演
High Sea Trader	公海贸易战	Impressions	策略
Hind	米 - 24 雌鹿	Interactive Magic	模拟
Horde	游牧民族		策略
Hoyle Casino	纸牌娱乐场	Sierra	桌面
Hoyle Solitaire	单人纸牌	Sierra	桌面
Humans Ⅲ	人类Ⅲ	Gametek	桌面
Hunter Hunted	被猎杀的猎人	Sierra	动作
Huygen's Disclosure		Microforum	冒险
Hyper Blade	超级英雄	Activeision	动作
I			
I Have No Mouth and I must Scream	无声狂啸	Cyberdreams	冒险
Ice and Fire	冰与火	GT	动作
Icebreaker	破冰船	Magnet	桌面
Id Antology	Antology 的身份证	GT	动作
ID4	星际终结者	EA	动作
IM1A2 Abrams	美军主战坦克 M1A2	Interactive Magic	模拟
Imperium Galactica	银河帝国	GT	策略
In the First Degree	第一学位	Broderbund	冒险
INCA Ⅱ	印加帝国Ⅱ		策略
Independence Day	独立日	Fox	动作
Indiana Jones and his Desktop Adventure	夺宝奇兵	LucasArts	冒险
Indiana Jones and the fate of the Atlantis	亚特兰第斯之迷	LucasArts	冒险
Indycar Racing II	印第大赛车 II	Sierra	运动
Inforcom Classic Text Adventre Masterpieces	冒险经典	Activision	冒险
Interpose	第三者	Webfoot	动作
Interstate'76	公路争霸战	Activision	动作
Into the Void	进入空虚	Playmates	策略
Iron Throne	铁血王冠	Bioware	角色扮演
Iron& Blood	铁血斗士	Acelaim	动作
Ironclads	装甲战舰	Grolier	策略
Ishar	伊斯汉传说		角色扮演
Ishar Ⅱ	伊斯汉传说Ⅱ		角色扮演
Ishar Ⅲ	伊斯汉传说Ⅲ		角色扮演
J			
Jack Nicklaus 4	杰克大师 - 高尔夫 4	Accolade	运动
Jagged Alliance Ⅱ	铁血联盟Ⅱ	Sirtech	策略
Jagged Alliiance	铁血联盟	Sirtech	策略
JetFighter Ⅲ	喷气战斗机Ⅲ	Take2	模拟
Jurassic Park	侏罗纪公园	Ocean	动作
K			
Killer Instinct	杀手学堂		动作
Killing Time	杀戮时刻	3DO	动作
King og Fighters	格斗之王		动作
King's Quest	国王密使	Sierra	冒险
King's Quest Ⅱ	国王密使Ⅱ	Sierra	冒险
King's Quest Ⅲ	国王密使Ⅲ	Sierra	冒险
King's Quest Ⅳ	国王密使Ⅳ	Sierra	冒险
King's Quest Ⅴ	国王密使Ⅴ	Sierra	冒险

英文名称	中文名称	出品公司	类别
King's Quest Ⅵ	国王密使Ⅵ	Sierra	冒险
King's Quest Ⅶ	国王密使Ⅶ	Sierra	冒险
Kingdom's Magic	魔法王国	GT	冒险
KKND	绝地风暴	EA	策略
Knight's Chase	骑士的猎物	I - motion	冒险
Koala Lumpur: Journey to the Edge	考拉的危险之旅	Broderbund	冒险
Krazy Ivan	疯狂的伊凡	Psygnosis	动作
Kyrandia Book Three	凯兰迪亚传奇Ⅲ	Westwood	冒险
L			
L. A. Blater	洛城警网	Cryo	动作
Land of Lord	黑暗王座	Westwood	角色扮演
Lands	黑暗王座		角色扮演
Larry	幻想空间	Sierra	冒险
Leisure suit Larry 7: Love for sail!	幻想空间Ⅶ: 航海恋曲	Sierra	冒险
Lemmings	欢乐小旅鼠	Psygnosis	桌面
Lemmings Painball	立体小旅鼠	Psygnosis	桌面
lighthouse	灯塔	Sierra	冒险
Links 386 CD	名流高尔夫 CD 版	Access	运动
Links LS	名流高尔夫大师版	Access	运动
Lion	狮子	Sanctuary Woods	策略
Lion King	狮子王	迪斯尼	动作
Little Big Adventer	双子星传奇		冒险
Little Big Adventer 2	双子星传奇Ⅱ		冒险
LongBow Gold	长弓阿帕奇黄金版	EA	模拟
Loom	纱之器	LucasArts	冒险
Lord Star	科幻北极星	Rocket Science	动作
Lords of the Realm	英伦霸主	Sierra	策略
Lords of the Realm Ⅱ	英伦霸主Ⅱ	Sierra	策略
Lose your marbles	弹珠大对决	Sega	桌面
Lost Eden	失落的伊甸	Virgin	冒险
M			
M. A. X	机甲总动员	Interplay	策略
Maabus	恶魔岛	Microforum	冒险
Mad dog McAcee	疯狗	American Laser Games	动作
Madden NFL97	疯狂 97 美国橄榄球大赛	EA	运动
Magic Carpet	魔法飞毯	Bullfrog	动作
Magic Carpet Ⅱ	魔法飞毯Ⅱ	Bullfrog	动作
Magic Pocket	魔兜		动作
Magic: The Gathering	正宗魔法风云会	MicroProse	桌面
Magic: The Gathering - BattleMage	魔法风云会: 战斗巫师	Acclaim	策略
Manic karts	疯狂大赛车	Virgin	动作
Marathon 2	竞跑马拉松Ⅱ	Bungie	动作
Marble Drop	弹珠迷魂阵	Maxis	桌面
Master of Magic	魔法大帝	MicroProse	策略

英文名称	中文名称	出品公司	类别
Master of Magic Ⅱ	魔法大帝Ⅱ	MicroProse	策略
Master of Orion	银河霸主	Microprose	策略
Master of Orion Ⅱ	银河霸主Ⅱ	MicroProse	策略
Maui Mallard in Cold shadow		Disney	动作
Maximun Road Kill	极速杀手	Take2	动作
MDK	孤胆枪手	Shiny	动作
Meat Puppet	红粉霸王		动作
Mech warrior 2: 31st Century Combat	机甲战神 2: 31 世纪的策略	Activision	模拟
Mech Warrior 2: Ghost Bear's Legacy	机甲战神 2: 幽灵熊传奇	Activision	模拟
Mech Warrior 2: Mercernaries	机甲战神 2: 雇佣军	Activision	模拟
Mega Man X3	洛克人 X3	Capcom	动作
MegaRace	烈火战车		动作
MegaRace 2	烈火战车Ⅱ	MindScape	动作
Meridiem 59	子午线 59	3DO	角色扮演
Metal Marines	装甲雄师	MindScape	策略
Metaltech	机甲神兵:大竞技场		模拟
Micro Machines 2	微型机器 2	Gametek	动作
Microsoft Flight Simulator for Win95	微软飞行模拟 WIN95 版	Microsoft	模拟
Microsoft Flihgt Simulator 5	微软飞行模拟 5	Microsoft	模拟
Microsoft Flihgt Simulator 5. 1	微软飞行模拟 5. 1	Microsoft	模拟
Microsoft Golf	微软高尔夫	Microsoft	运动
Microsoft Return fo Arcrosoft	返回北极	Microsoft	桌面
Microsoft Soccer	微软足球	Microsoft	运动
Might and Magic Ⅲ	魔法门Ⅲ	NewWorldComputing	角色扮演
Might and Magic: clouds of xeen	魔法门外传: 星云之谜	NewWorldComputing	角色扮演
Might and Magic: darkside of xeen	魔法门外传: 席恩暗界	NewWorldComputing	角色扮演
Mind Grind	深思熟虑	Microforum	桌面
Mission Critical	绝地任务	Legend	冒险
Missionforce: CyberStorm	机甲风暴	Sierra	策略
Mode	模式	Corel	冒险
Monopoly	强手棋	Westwood	桌面
Monster Truck Madness	疯狂大脚车	Microsoft	运动
Mortal Kombat	真人快打	Midway	动作
Mortal Kombat Ⅱ	真人快打Ⅱ	Midway	动作
Mortal Kombat Ⅲ	真人快打Ⅲ	Midway	动作
Mummy: Tomb of the Pharaoh	法老王	Interplay	冒险
Mutant Penguins	企鹅闯天关	Gametek	动作
Muzzle Velocity	枪的速度	Cide Fusion	策略
Myst	神秘岛	Broderbund	冒险
N			
Nascar Racing	云斯顿赛车	Sierra	运动

英文名称	中文名称	出品公司	类别
Nascar Racing 2	云斯顿赛车Ⅱ	Sierra	运动
Nava Strike	海上雄风	Rowan	模拟
NBA Full Court Press	NBA全场盯人	Microsoft	运动
NBA Hangtime	灌篮奇兵	GT	运动
NBA Jam Extreme	劲爆NBA	Acclaim	运动
NBA Live 95	篮球95	EA	运动
NBA Live 96	篮球96	EA	运动
NBA Live 97	篮球97	EA	运动
NCAA	篮球赛	GTE	运动
NCAA Final Four 97	97'美国大学联盟篮球赛	MindScape	运动
Necordome	死亡启事	MindScape	动作
Nemesis	巫术外传	Sirtech	冒险
Neo Hunter	现代猎人		动作
NET: Zone		Gametek	动作
Netstorm	网路风暴	Activision	策略
NFL Quarterback Club '97	97'美国橄榄球俱乐部1/4决赛	Acclaim	运动
NHL Powerplay'96	强力冰球96版	Virgin	运动
NHL'96	冰球96	EA	运动
NHL'97	冰球97	EA	运动
Nihilist	虚无主义者	Philips	动作
Nine	冒险九号	GT	冒险
Nori	黑色	Cyberdreams	冒险
Normality	小镇大冒险	Interplay	冒险
NovaStorm	诺瓦风暴	Nova Logic	动作
O			
Obsidian	黑曜石	Sega	冒险
Oddballz	搞怪小站	Virgin	桌面
Offensive	攻击	Ocean	策略
Old Time Baseball	世纪棒球	Stormfront	运动
Outlaws	超越法律	LucasArts	动作
Outpost 2	远离地球	Sierra	策略
Over kill	格斗杀神		动作
Over the Reich	进军德意志	Avalon Hill Game	策略
P			
Pacific Strike	太平洋战将	Orgin	模拟
Pandem Onium	妮娃皮哥大冒险	Crystal/pynamics	动作
Panzer Dragon	飞龙骑士	Sega	动作
Panzer General	装甲元帅	SSI	策略
Passport to Peril	粉红顽皮豹		冒险
Paychic Detective	大侦探室	EA	冒险
PBA Bowling	职业保龄球大赛	Bethesda	运动
Perfect Weapon	完美武器	Asc Games	动作
PGA Golf486	PGA486高尔夫巡回赛	Bethesda	运动
Phantasie	幽灵战士	SSI	角色扮演
Phantasmagoria	幽魂	Sierra	冒险
Phantasmagoria Ⅱ	幽魂2	Sierra	冒险

英文名称	中文名称	出品公司	类别
Pinball Builer	弹珠台	21St century	桌面
Pinball illusions	幻象弹珠台	21st Century	动作
POD	生死赛车	Ubi	运动
Police Quest: Swat	警察故事	Sierra	冒险
Police Quest: Swat Ⅱ	警察故事2	Sierra	冒险
Poo of Radiance	光芒之池	SSI	角色扮演
Power Chess	超级国际象棋	Sierra	桌面
Power F1	超级一级方程式赛车	Virgin	运动
Power House	能源霸主	Impression	策略
Powerslave	力量主宰	Playmates	动作
Pray for Death	死亡快打	Virgin	动作
Prince of Persia	波斯王子	Jordan Mechner	动作
Prince of Persia2	波斯王子2	Jordan Mechner	动作
Prisoner of Ice	南极冰怪	Inforgrames	冒险
Private Eye	秘密的眼睛		冒险
Privateer	银河私掠者	Origin	模拟
Privateer Ⅱ	银河私掠者Ⅱ	Origin	模拟
Pro Pinball Win95	超级弹珠	Interplay	桌面
Psychic Dectective	通灵侦探	EA	冒险
Puzzle Pits	纸牌大战	Plasm works	桌面
Q			
Q! Zone		Wizardworks	动作
Quake	雷神之锤	id	动作
R			
Race Rally	世界汽车拉力赛	Europress	运动
Rally Challenge	冠军杯越野车赛	Silver lighting	运动
Rama	异星反击		动作
Rartor	雷电威龙	Sierra	冒险
Ravage D. C. X		Inscape	动作
Rayman	雷曼	Ubi	动作
Realms of Arkania3	阿卡尼亚传说Ⅲ	Sirtech	角色扮演
Realms of the Haunting	血烙的蚀板	Interplay	动作
Rebel Assault	绝地大反攻	LucasArts	动作
Rebel Assault Ⅱ	绝地大反攻Ⅱ	LucasArts	动作
Rebel Runner	异形大追击	Microforum	动作
Red Baron Ⅱ	红爵士Ⅱ	Sierra	模拟
Red ghost	红色魔鬼启示录	Empire	策略
Red Guarel	红卫兵	Bethesdu	冒险
Redneck Rampage	农庄杀人魔	Interplay	动作
Relentless: Little Big Adventure	双子星传奇		冒险
Return Fire	重新开火	GT	策略
Return to krondor	重回克郎多	7th Level	角色扮演
Return to Zork	重返大魔域	Infocom	冒险
Revolution X	X革命	Acclaim	动作
Rex Blade: The Battle Begins	刀锋	Simon & Schuster	动作
Ripper	凶兆	Take2	冒险

英文名称	中文名称	出品公司	类别
Rise and Rule of Ancient Empires	远古帝国兴亡史	Sierra	策略
Rise of the Triad	龙霸三合会.		动作
Risk	冒险	Harbro	冒险
Risk 2: Resurrection	铁甲战士Ⅱ	Harbro	动作
Road Rash	飙车王	EA	动作
Road Warrior	公路斗士	Gametek	动作
Robert E. Lee: Civil War General	罗伯特.E. 李:南北策略	Sierra	策略
Roberta Williams Anthology	罗伯特的诗集	Sierra	冒险
Robot commander	攻击总司令	Angelfish Studio	策略
Rocket Jockey	暴力飞车	Sega	动作
Rockmen X3	洛克人 X3	Capcom	动作
S			
S.T.O.R.M	海底风暴		动作
Samurai shodown	侍魂	SNK	动作
Savage	暴力		动作
Savage Warriors	蛮荒战士	MindScape	动作
Scarab	浴火城市	EA	动作
Sci - Fi Channel Trivia Game		byro preiss Multimedia	桌面
Scorched Planet	燃烧的星球	Virgin	动作
Scorcher	极速大赛	Scavenger	动作
Scourge of Armagon	世界末日侦察员	Activision	动作
Scrabble	弱者	Hasbro Interactive	桌面
Screamer	极速狂飙	Virgin	运动
Screamer 2	97 赛手	Virgin	运动
Sea Legends	海的传说	GTE	策略
Seek and Destrory	格杀勿论	Epic	动作
Sega Rally Championship	世嘉拉力赛	Sega	运动
SEN TOO		Citerion	动作
Sentinel World: Future Magic	未来之魔法	EA	角色扮演
Serfcity	拓荒者	Blue Byte	策略
Settlers Ⅱ	拓荒者Ⅱ	Blue Byte	策略
Settlers Ⅱ Gold Edtion	拓荒者Ⅱ黄金版	Blue Byte	策略
Shadoan	预兆	Interplay	冒险
Shadow Warrior	影武者	3D Realms	动作
Shannara		Legend	冒险
Shattered steel	超钢战神	Interplay	动作
Shellshock		Eidos	动作
Sherlock Holmes	福尔摩斯探案	EA	冒险
Sherlock Holmes: Case of the Rose Tatoo	福尔摩斯探案 2	EA	冒险
Shivers	战怵目击者	Sierra	冒险
Shivers Ⅱ	战怵目击者Ⅱ	Sierra	冒险
Shockwave Assault	绝命大冲击	EA	运动
Silent Hunter	猎杀潜航	SSI	模拟
Silent Thunder: A - 10 Revenge	A - 10 的复仇	Sierra	模拟
Silent Thunder: A - 10 Tank Killer Ⅱ	A - 10 坦克杀手	Sierra	模拟
SimAnt	模拟蚂蚁	Maxis	策略
SimCity	模拟城市	Maxis	策略
SimCity 2000	模拟城市 2000	Maxis	策略
SimCity 2000: Network Edition	模拟城市 2000:网络版	Maxis	策略
SimCopter	模拟直升机	Maxis	模拟
SimEarth	模拟地球	Maxis	策略
SimFarm	模拟农场	Maxis	策略
SimGolf	模拟高尔夫	Maxis	运动
SimHealth	模拟健康	Maxis	策略
SimIsle	模拟岛屿	Maxis	策略
SimLife	模拟生命	Maxis	策略
SimPark	模拟公园	Maxis	策略
SimTower	模拟大厦	Maxis	策略
SimTown	模拟小镇	Maxis	策略
SkullCracker	西部牛仔	GTE	动作
SkyNET	魔鬼终结者:天网	Bethesda	动作
Slamscape		Viacom New Media	动作
Smart Games word Pozzles	字谜游戏世界	RandomSoft	桌面
Snow Crash	雪崩	Viacom New Media	动作
Solid Ice	冰	Empire	运动
Sonic & Knuckles collection	音速小子合集	Sega	动作
Sonic CD	音速小子 CD 版	Sega	动作
Sonic Knuckles	音速小子	Sega	动作
SoulTrap		Microforum	动作
Space Bucks	星际拓荒者	Sierra	策略
Space Quest 6	宇宙传奇Ⅵ	Sierra	冒险
Space Quest Collector's Edition	宇宙传奇合集(1-5)	Sierra	冒险
Spaceward Ho! Ⅳ	太空漫步Ⅳ	NewWorldComputing	策略
Speed Haste	霹雳大赛车	Noria Works	运动
Spider - Man: The Sinister Six	蜘蛛人	ByronPreissMulimedia	动作
SPQR		GT	冒险
Spycraft	谍海争霸	Activision	冒险
Star Command revolution	星际总动员	GT	策略
Star Control	魔龙帝国	Accolade	策略
Star Control 2	魔龙帝国 2	Accolade	策略
Star Control 3	魔龙帝国 3	Accolade	策略
Star craft	星海争霸	Bizzard	策略
Star Fight 3000	星际战斗机	3DO	动作
Star General	星际元帅	SSI	策略
Star Gladiator	星际战士	Capcom	动作
Star Rangers	星际骑警	Interactive Magic	模拟
Star Reach	星际大争霸		策略
Star Trek: Deep Space Nine Harbinger		Viacom Newmedia	冒险

英文名称	中文名称	出品公司	类别
Star Trek: Borg		Viacom Newmedia	冒险
Star Trek: The Next Generation……"A Final Unity"		Viacom Newmedia	冒险
Star trek: Generations	日换星移	Viacom Newmedia	冒险
Star trek: Judgment Rites	星际迷航:审判仪式	Viacom Newmedia	冒险
Stargunner	星际枪手	Apogee	动作
StarShip Troopers	星舰奇兵	MPS	冒险
Steel Panthers	钢铁劲旅	SSI	策略
Steel Panthers Ⅱ	钢铁劲旅Ⅱ	SSI	策略
Stellar Frontierr	星际边缘		
Stiker 96	梦幻足球 96	Acclaim	运动
StoneKeep	魔石堡	Inaterplay	角色扮演
Street Figher	街头霸王	Capcom	动作
Street Figher Ⅱ	街头霸王Ⅱ	Capcom	动作
Street Figher Ⅱ - The World Warrior	街头霸王Ⅱ - 世界英雄	Jung Young Dug	动作
Street Race	霸王赛车		动作
Strick Commander	陆空战将	Orgin	模拟
Strife	生死关头	Velocity	动作
Stunt Island	特技岛		模拟
Su - 27 Flanker	苏 - 27	SSI	模拟
Super EF2000	超级欧洲先进战斗机	Ocean	模拟
Super Fighter	快打至尊		动作
Super 桌面 Fighter Ⅱ Tubro	超级拼图战士Ⅱ威力加强版	Capcom	桌面
SuperStreetFighter Ⅱ	超级街头霸王Ⅱ	Capcom	动作
Super Street Fighter Ⅱ Tubro	超级街头霸王Ⅱ加强版	Capcom	动作
Supreme Warrior	英雄		动作
Surf and Destory	滑行破坏者	Grolier	冒险
Surface Tension	超速任务	Philips	动作
Surper Bubsy	威猫闯天关	Accolade	动作
SWIV 3D		Sales Curve	动作
Syndicate Wars	极道枭雄	EA	动作
Syndicate Wars Ⅱ	极道枭雄Ⅱ	EA	动作
T			
Task Force 1942	特遣舰队 1942		模拟
Tattoo			
Tek War	洛城特警	Intracorp	动作
Tekwar	未来战警	Capstone	动作
Tempest 2000	2000 的骚乱	Interplay	动作
Terminal Velocity	终极速度	3D Realms	动作
Terminator: Future shock	终结者	Bethesda	动作
Terra Nova	超新星战记	Looking Glass	模拟
Test Drive: Off - Road	疯狂大拼车	Accolade	运动
Tex Murphy	德西.莫菲探案系列		冒险
TFX3	魔鬼飞行任务	DID	模拟
The 11th Hour	惊魂十一时	Virgin	冒险

英文名称	中文名称	出品公司	类别
The 7th Guest	第七位访客	Virgin	冒险
The Arrival	异星访客	Live	冒险
The Art of Fly Fishing	钓鱼大亨	Gametek	策略
The Crow City of Angels	神使之城	Acclaim	动作
The Crystal Skull	水晶骷髅头	Maxis	冒险
The Daedalus Encounter	宇宙冒险家		冒险
The Dame Was Loaded		Philips	冒险
The Dark Eye	黑暗之眼	Inscape	冒险
The Dark Hour	黑暗的时刻	Microforum	动作
The Dark Project	黑暗计划	Loking glass	角色扮演
The Dig	异星搜奇	LucasArts	冒险
The Elder Scroll Ⅱ: Morrowing	上古卷轴Ⅱ:晨风	Bethesda	角色扮演
The Elder Scrolls: Daggerfall	上古卷轴:匕首雨	Bethesda	角色扮演
The Elk Moon Murder		Activision	冒险
The Incredible Machine	不可思议的机器	Sierra	桌面
The Incredible Machine Ⅱ	不可思议的机器Ⅱ	Sierra	桌面
The Last Dynasty	末代王朝	Sierra	冒险
The Last Express	东方快车:神秘杀人事件	Broderbund	冒险
The Legend of Kyrandia	凯兰迪亚传奇	Westwood	冒险
The Legend of Kyrandia Ⅱ	凯兰迪亚传奇Ⅱ:命运之手	Westwood	冒险
The Need for Speed	极品飞车	EA	运动
The Need for speed Ⅱ	极品飞车Ⅱ	EA	运动
TheNeed for Speed SE	极品飞车特别版	EA	运动
The Neverhood	粘土世界	DreamWorks	冒险
The Orion Conspiracy	银河阴谋	Domark	冒险
The Pandora Directive	潘多拉密令	Access	冒险
The Raven Project	异形计划	Cyro	动作
The Return of the Lost Vikings	归来的海盗	Interplay	动作
The Riddle of Master Lu	鲁大师的谜题	Sanctuary Woods	冒险
The Secret of Monkey Isand	猴岛小英雄	LucasArts	冒险
The Secret of Monkey Isand Ⅱ	猴岛小英雄Ⅱ	LucasArts	冒险
The Secret of Monkey Isand Ⅲ	猴岛小英雄Ⅲ	LucasArts	冒险
The Shirinking Character	缩小的人物	Cyberdreams	冒险
The Ultimate Doom	终极毁灭战士	GT	动作
The War college	策略大学	Gametek	策略
The War of ultimate conquest	北海大争霸	Random	策略
The X - Files	X 档案	Fox	冒险
Theme Hospital	主题医院	Bullfrog	策略
Theme Park	主题公园	Bullfrog	策略
They Call Me... The Skul and The Suit		Byron preiss mulitmedia	动作

英文名称	中文名称	出品公司	类别
Third Reich	第三个马克	Avalon Hill Game	策略
Through the Eyes of the Monster	科学怪侠	Interplay	冒险
Thunderscape	雷阵雨	SSI	角色扮演
TIE Fighter : Collector's CD - ROM	钛战机 CD 合集	Lucasarts	模拟
Tigershark	虎鲨攻击舰	GT	动作
Time Commando	时空游侠	Activision	动作
Time Gate Knight's Chase	时空之门之追命骑士	Inforgames	冒险
Timelapse	颠覆文明	GTE	冒险
Titanic: Adventure out of Time	泰坦尼克号沉没记	GTE	冒险
Tom Clancy's SSN	汤姆克兰西之攻击潜艇	Red storm	模拟
Tomb of the Pharaoh	法老的坟墓		冒险
Tomb Raider	古墓丽影	Eidos	动作
Tomb Raider Ⅱ	古墓丽影 Ⅱ	Eidos	动作
Tony La Russa Baseball 3: 1996 Editon	明星职棒 3	Stormfront	运动
Toonstruck	卡通总动员	Virgin	冒险
Top Gun: Fire at Will	捍卫战士	Spectrum Holobyte	模拟
Torin's Passage	陶林的密道	Sierra	冒险
Total Control Football	足球	Philips	运动
Total Distortion		Pop Rocket	动作
Total Knockout		Starhill Productions	动作
Total Mania	机甲终结者	Domark	动作
Total Mayhem	绝地战士	Eidos	策略
Total Pinball 3D	3D 弹珠游戏	21St Century	桌面
Toy story	玩具总动员	Disney Interactive	动作
Tracer	追踪者	7th Level	桌面
Transport Tycoon	运输大亨		策略
Treasure Quest	寻宝	Sirius Publishing	冒险
Trespasser Jurossic Park	侏罗纪公园		冒险
Triple Play 97	97 职棒大联盟	EA	运动
Trophy Bass	钓鱼高手	Sierra	运动
Trophy Bass 2	钓鱼高手 Ⅱ	Sierra	运动
Tunnel B1	B1 通道	Ocean	动作
Twinsen's Adventure	双子星传奇	Adeline	冒险
Twinsen's Odyssey	双子星传奇 Ⅱ	Adeline	冒险
U			
UFO	幽浮	Micro Prose	策略
Ultima Ⅰ	创世纪 Ⅰ	Orgin	角色扮演
Ultima Ⅱ	创世纪 Ⅱ	Orgin	角色扮演
Ultima Ⅲ	创世纪 Ⅲ	Orgin	角色扮演
Ultima Ⅳ	创世纪 Ⅳ	Orgin	角色扮演
Ultima Ⅸ	创世纪 Ⅸ	Orgin	角色扮演
Ultima Online	线上创世纪	Origin	角色扮演
Ultima UnderWorld	地下创世纪	Looking glass	角色扮演
Ultima UnderWorld Ⅱ	地下创世纪 Ⅱ	Looking glass	角色扮演
Ultima Ⅴ	创世纪 Ⅴ	Orgin	角色扮演
Ultima Ⅵ	创世纪 Ⅵ	Orgin	角色扮演
Ultima Ⅶ Part Two	创世纪 Ⅶ 第二集	Orgin	角色扮演
Ultima Ⅶ	创世纪 Ⅶ	Orgin	角色扮演
Ultima Ⅷ	创世纪 Ⅷ	Orgin	角色扮演
Ultimate Yahtzee	•	Basbro	桌面
Ultra 3D Mini Golf	终极 3D 迷你高尔夫	Sierra	运动
Under a killing Moon	杀人月	Access	冒险
Ungaria		Argos Gameware	桌面
Unnecessry Roughness'96		Accolade	运动
Untima Wordls of Adventure 2	创世纪外传 2		角色扮演
Untima Worlds of Adventure	创世纪外传		角色扮演
Untimate Body Blows	终极致命快打	Team17	动作
Urban Runner	绝命追杀令	Sierra	冒险
US Navy Fighters	傲气雄鹰	EA	模拟
US Navy Fighters'97	傲气雄鹰 97 版	EA	模拟
V			
Veil of Darkness	恶魔禁地		角色扮演
Virtua Fighter PC	VR 战士	Sega	动作
Virtua Spuad	VR 特勤组	Sega	动作
Virtual Jigsaw: MasterPieces Edition		SouthPeak	桌面
Virtual Pool	超拟真台球	Interplay	运动
Virtual Snooker	超拟真台球之司诺克	Interplay	运动
Virtud Cop	终极战警	Sega	动作
Voyeur Ⅱ	航海者 2	Philips	冒险
VR Soccer	VR 足球	Gremlin	运动
W			
Wages of war: The Business of Battle	佣兵策略	New world Computing	策略
War Craft Adventure: Lord of Clans	魔兽争霸外传:万族之王	Blizzard	冒险
War Craft Ⅱ: Tides of Darkness	魔兽争霸 Ⅱ: 黑潮	Blizzard	策略
War Craft Ⅱ: Beyond the Dark Portal	魔兽争霸 Ⅱ: 黑暗之门	Blizzard	策略
War Craft: Bettle Chets	魔兽争霸: 策略之盒	Blizzard	策略
War Craft: Orcs and humans	魔兽争霸: 兽人与人类	Blizzard	策略
War Inc	策略公司	Interactive	策略
War Wind	烽火连天	SSI	策略
Warbirds	战鹰	Interactive	模拟
Warhammer: Shadow of the Horned Rat	神魔争霸	MindScape	策略
WarLord 2	战神 Ⅱ		策略
Water World	水世界	Interplay	策略
WetLands	海底策略	New World Computing	动作

英文名称	中文名称	出品公司	类别
Whiplash	鞭子	Interplay	动作
Wing Commander Ⅱ	银河飞将Ⅱ	Origin	模拟
Wing Commander Ⅲ	银河飞将Ⅲ	Origin	模拟
Wing Commander Ⅳ	银河飞将Ⅳ	Origin	模拟
Wing Commander	银河飞将	Origin	模拟
Wing Nuts	疯狂之翼	Rocket Science	动作
Wipeout	弹道飞车	Psygnosis	动作
Witcheaven	巫魔天境	Intracorp	动作
Wizardry gold	巫术	Sirtech	角色扮演
Wolf	狼	Sanctuary Woods	策略
Wolf 3D	德军总部	id	动作
Wooden ships& Iron Men	铁人和木船	Avalon Hill game	策略
World Series of Poker Deluxe Casino Pak		Masque Publishing	桌面
Worms/Reinforcementces	蚯蚓	Ocean	桌面
WWF In your House		Acclaim	动作
X			
X - Car	次时代实感跑车	Bethesda	运动
X - COM : Terror Form the Deep	幽浮Ⅱ:深海幽魂	MicroProse	策略
X - COM: UFO Defense	幽浮:防卫 UFO	MicroProse	策略
X - Com: Apoculypse	幽浮:启示录	MicroProse	策略
X - Com: Enemy Unknown	幽浮:未知的敌人	MicroProse	策略
X - Wing	X 战机	LucasArts	模拟
X - Wing VS Tie Fighter	帝国生死斗	LucasArts	模拟
XS	腥风血雨	GT	动作
Y			
You Don't Know Jack	陌生的杰克	Berkeley Systems	桌面
You Don't Know Jack Volume2	陌生的杰克Ⅱ	Berkeley Systems	桌面
Z			
Z	终极战场	Virgin	策略
Zeppelin	西柏林飞船	Ikarion	策略
Zone Raiders		Virgin	动作
Zoo Simulations	模拟动物园	C& E	策略
Zoop		Viacom New Media	桌面
Zork Nemesis	魔域复仇者	Activision	冒险
Zorre	佐罗	Capstone	动作
ZPC		GT	动作
	太空豪侠传	ReadySoft	动作
	薄饼大亨	MircoProse	策略

电脑游戏软件·亚洲部分

中文名称	出品公司	类别
0-9		
2001 特谴队	欢乐盒	策略
3X3 EYES:吸精公主	(日)Nihon Create	角色扮演
A		
A 列车Ⅳ	(日)Artdlink	策略
A 列车Ⅴ	(日)Artdlink	策略
阿曼尼斯传说Ⅲ	(日)Fuga	角色扮演
阿曼尼斯开国启示录:革命	(日)Fuga	策略
阿猫阿狗	智冠	角色扮演
爱琴日记	精讯	策略
暗棋圣手	智冠	桌面
暗棋侏罗纪	光谱	桌面
B		
霸王迷魂车	汉堂	桌面
爆笑保龄球		
爆笑水浒传	汉堂	桌面
边缘战区	精讯	动作
标准台湾 16 张麻将	光谱	桌面
C		
仓库番:玩家总动员	大宇	桌面
超级大富翁	智冠	桌面
超级四川省	智冠	桌面
超级医生	鹰扬	策略
超时空要塞	(日)Family	角色扮演
超时空英雄传说Ⅱ	宇峻科技	策略
超时空英雄传说	宇峻科技	策略
沉没的舰队	(日)Game 株式会社	
赤日	(日)光荣	策略
炽天之翼	弘煜科技	角色扮演
楚留香传奇:血海飘香	第 3 波	角色扮演
创世封魔传	天堂鸟	角色扮演
创世圣战	精讯	角色扮演
春秋争霸 2:问鼎天下	大宇	策略
D		
大地雄师	欢乐盒	策略
大富翁 2/3	大宇	桌面
大富翁乐园	泰腾	桌面
大富翁之破坏超人	智冠	桌面
大富翁总动员之疯狂模拟战	第 3 波	桌面
大航海时代	(日)光荣	策略
大航海时代Ⅱ	(日)光荣	策略
大航海时代Ⅲ	(日)光荣	策略

中文名称	出品公司	类别
大银河物语	智冠	策略
德川家康	(日)Family	角色扮演
帝国霸业	旭光	策略
帝国华击团:电幕俱乐部	(日)Sega	
电影少女	(日)Banpresto	策略
动物俄罗斯方块	(日)Sega	桌面
斗神传	Play	动作
赌神:至尊之战	智冠	桌面
F		
非洲探险Ⅱ	熊猫软体	桌面
封神演义	智冠	角色扮演
风尘三侠之金箭使者		角色扮演
风雪江山	元康国际	策略
疯狂麻将	精讯	桌面
疯狂麻将世界大暴走		
疯狂医院	鹰扬	策略
复活邪魔	(日)Falcom	角色扮演
富贵列车:亚摩斯纪事	富优	冒险
富甲天下Ⅱ	光谱	桌面
G		
钢铁骑士团		策略
高报酬战将	(日)Imagineer	策略
格斗学园	(日)Popcom	策略
格杀令	欢乐盒	策略
古大陆物语		角色扮演
古大陆物语Ⅱ		角色扮演
灌篮金刚	第3波	动作
光明圣使团	(日)Great	角色扮演
鬼马小英雄	汉堂	角色扮演
H		
汉堡策略	智冠	策略
航空霸业	(日)光荣	策略
黑暗天使	(日)吴氏工房	角色扮演
红楼梦之玲珑彩玉	龙爱科技	桌面
虎将神兵	智冠	策略
欢乐幸福人	光谱	桌面
幻世喜谭	(日)Compile	角色扮演
幻想时空	弘煜	角色扮演
黄飞鸿之铁鸡斗蜈蚣	欢乐盒	动作
皇帝	全威	策略
皇后	天堂鸟	策略
J		
机甲雄风	博羽	策略
金庸快打	智冠	动作
金庸群侠传	智冠	角色扮演
精灵幻界	世纪纵横	角色扮演
九个太阳	雷神资讯	动作
绝代双骄	欢乐盒	角色扮演
绝音琴魔	泰腾	角色扮演
K		
卡耐基的人生指南	光谱	策略
狂龙传	佳帝安	角色扮演
傀儡英雄	微波软体	角色扮演
L		
Little Lovers	(日)NTT	
Luadtic Dawn:前进的道标	(日)Artdlink	角色扮演
恋爱物语	(日)富士通	策略
烈焰钢狼传	智冠	角色扮演
灵剑传奇	泰腾	角色扮演
刘伯温传奇	智冠	角色扮演
龙机传承	(日)KSS	角色扮演
龙机传承 PLUS	(日)KSS	角色扮演
龙腾三国	智冠	策略
龙王三国志		策略
鹿鼎记	智冠	角色扮演
M		
麻将大师	光谱	桌面
麻将争霸	汉堂	桌面
麻雀上网	向量科技	桌面
马场大亨	智冠	策略
美少女梦工厂	(日)GAINAX	策略
美少女梦工厂Ⅱ	(日)GAINAX	策略
美少女魔导士	(日)角川书局	
米兰斯记事:圣域传奇	精讯	角色扮演
明日之星Ⅱ	鹰扬	策略
明星志愿		策略
模拟师父	汉堂	策略
魔岛大富翁	智冠	桌面
魔法公主	鹰扬	角色扮演
魔法师的宝典	宇峻资讯	角色扮演
魔界之泉Ⅱ:动乱的魔都	(日)Pegasus	角色扮演
魔界之泉Ⅰ:灰石传奇	(日)Pegasus	角色扮演
魔界重现	(日)Falcom	角色扮演
魔诫	(日)Falcom	角色扮演
魔神战记2	大宇	角色扮演
魔石神剑录	新意股份	角色扮演
魔眼邪神:塞尔特的传说	(日)光荣	角色扮演
魔域传说Ⅳ:波斯战记	(日)吴氏工房	角色扮演
魔栈	仕积股份	角色扮演
末日战神	欢乐盒	动作
N		
女神事物所	(日)Banpresto	冒险
P		
PSY幽记	(日)PSD	角色扮演

中文名称	出品公司	类别
排牌乐	光谱	桌面
排球原人	捷鸿	动作
砰砰乐园(BonBon)	熊猫软体	动作
霹雳幽灵箭	智冠/大霹雳公司	角色扮演
Q		
QQ三国志	天堂鸟	桌面
七英雄物语	(日)姬屋	角色扮演
七英雄物语Ⅱ	(日)姬屋	角色扮演
奇幻游侠	欢乐盒	角色扮演
秦皇陵	光谱	冒险
青涩的果实		
R		
日没	欢乐盒	策略
S		
三国风云	世纪纵横	策略
三国列传	欢乐盒	策略
三国演义	智冠	策略
三国演义2	智冠	策略
三国英雄传	智冠	策略
三国志	(日)光荣	策略
三国志Ⅱ	(日)光荣	策略
三国志Ⅲ	(日)光荣	策略
三国志Ⅳ	(日)光荣	策略
三国志Ⅴ	(日)光荣	策略
三国志:风云再起	(日)光荣	策略
三国志:孔明传	(日)光荣	策略
三国志:英杰传	(日)光荣	策略
三国志:蜀汉英雄传	安峻科技	动作
三界谕		角色扮演
山海经之神州战役	泰腾	角色扮演
赏金猎人	(日)Falcom	角色扮演
少女魔法师	(日)TGL	策略
神雕侠侣	智冠	角色扮演
神剑游侠	仕积股份	角色扮演
神龙快打	泰腾	动作
神奇传说Ⅱ:时空道标	(日)TGL	角色扮演
神使之城		冒险
神谕	弘帮资讯	角色扮演
圣光岛	世纪纵横	角色扮演
圣域争辉	大宇	角色扮演
圣战风云录	梵太师	角色扮演
圣战录		角色扮演
圣战物语	(日)吴氏工房	策略
圣战英豪	微波软体	角色扮演
时间的约柜	(日)光荣	冒险
时钟塔	(日)Human	冒险
世纪末商业革命	光谱	策略

中文名称	出品公司	类别
兽乡的守护者	(日)Anjin	角色扮演
兽乡的守护者2:黄泉的封印	(日)Anjin	角色扮演
水浒传	智冠	角色扮演
水浒传:梁山英雄	熊猫软体	动作
水浒传:天道108星	(日)光荣	策略
T		
塔克拉马干:敦煌传奇	昱泉	冒险
台湾16张麻将	大宇	桌面
台湾模拟选战	智冠	策略
太阁立志传	(日)光荣	策略
太阁立志传Ⅱ	(日)光荣	策略
特勤机甲队Ⅱ	(日)工画堂	策略
天才宝宝大进击	熊猫软体	桌面
天地无用:登校无用	(日)先锋	冒险
天地无用:魎皇鬼	(日)先锋	冒险
天龙八部	欢乐盒	角色扮演
天龙八部	智冠	角色扮演
天晴传:伏龙之章	(日)TGL	角色扮演
天神传说:俄罗斯超魔法大赛	泰腾	桌面
天使帝国	大宇	策略
天使帝国Ⅱ	大宇	策略
天使争霸	欢乐盒	策略
天使之约	正先实业	策略
天下御免	(日)Artdlink	策略
铁甲旗舰	华义	角色扮演
铁锁的星群	(日)工画堂	策略
吞食天地III	智冠	角色扮演
V		
VR青少棒扬威记	光谱	策略
W		
WIN麻将96 CLUB	捷友	桌面
WIN麻将96 NET	捷友	桌面
卧龙传	(日)NEO	策略
乌龙院	智冠	角色扮演
武将争霸	熊猫软体	动作
武将争霸Ⅱ	熊猫软体	动作
武林争霸之英雄帖		
武状元黄飞鸿	智冠	角色扮演
五大陆的冒险	新科技轴心	角色扮演
X		
西楚霸王:项羽	熊猫软体	角色扮演
嬉笑春秋	松岗	桌面
蜥蜴超人	大宇	动作
西游记:齐天大圣	雷神资讯	动作
侠客列传	天堂鸟+盘古	角色扮演
侠客英雄传	精讯	角色扮演
侠客英雄传Ⅱ	精讯	角色扮演

中文名称	出品公司	类别
侠客英雄传Ⅲ	精讯	角色扮演
仙剑奇侠传	大宇	角色扮演
现代大战略 EX	(日)SystemSoft	策略
项刘记	(日)光荣	策略
小沙弥	杰克豆	角色扮演
辛巴达幻境奇航	捷友	冒险
新蜀山剑侠	智冠	角色扮演
信长之野望:将星录	(日)光荣	策略
信长之野望:天翔记	(日)光荣	策略
星际大亨	九艺资讯	桌面
星空魔法美少女	非常玩家资讯	角色扮演
雄霸天下	光谱	桌面
熊猫大进击	熊猫软体	动作
轩辕剑 2	大宇	角色扮演
轩辕剑外传:枫之舞	大宇	角色扮演
Y		
炎龙骑士团	汉堂	策略
炎龙骑士团Ⅱ	汉堂	策略
炎龙骑士团外传:风之纹章	汉堂	策略
妖魔道	大宇	角色扮演
妖魔猎人	Artdlink	角色扮演
伊苏国Ⅲ	(日)Falcom	角色扮演
伊苏国物语	(日)Falcom	角色扮演
遗迹之谜	(日)TGL	角色扮演
异次元之旅	欢乐盒	角色扮演
银河守护园	(日)Imagineer	角色扮演
银河英雄	九艺	角色扮演
银河英雄传说Ⅲ		策略
银河英雄传说Ⅳ EX		策略
英雄传说	(日)Falcom	角色扮演
英雄传说Ⅱ:屠龙战记	(日)Falcom	角色扮演
英雄传说Ⅲ:白发魔女	(日)Falcom	角色扮演
英雄传说Ⅳ:朱红血	(日)Falcom	角色扮演
英雄传说Ⅴ:龙的传人	(日)Falcom	角色扮演
英雄圣战	精讯	角色扮演
英雄战记:德亚斯的邪念	富国科技	角色扮演
勇者斗狂神	(日)TGL	角色扮演
勇者泡泡龙	龙爱科技	动作
运镖天下	光谱	策略
Z		
贼佳拍档	欢乐盒	动作
炸弹超人	天堂鸟	桌面
战魂	新意	动作
战棋		
镇暴特谴队		
正宗台湾 16 张麻将	大宇	桌面
殖民计划	光谱	策略
至尊麻将	帕米尔资讯	桌面
中国	世纪纵横	策略
中国武将列传	旭光	策略
中原镖局	泰腾	角色扮演
终极战士	宇峻科技	动作
诸神的封印	天堂鸟	角色扮演
紫禁城	冈业	

附 录 2

全球电脑公司一览

国外部分

0—9

21st Century Entertainment:

Main: 1 - 716 - 872 - 1200
Fax: 1 - 716 - 1675
Address: P. O. Box 415, Webster, NY 14580
美国纽约韦伯斯特市
Web: www. 21stcent. com
Email: mail@ 21stcent. com

3D Realms(Apogee):

Tel: 1 - 800 - 337 - 3256/1 - 214 - 278 - 5655
Address: P. O . Box 476389 Garland, TX 765049
美国德克萨斯州加兰
Web: www. 3drealms. com
Email: help@ apogeel. com

47 Tek, Inc. :

Tel: 1 - 415 - 495 - 4700
Address: 501 second Street, Suite 412, San Fran sisco, CA 94107
美国加利福尼亚旧金山市
Web: - Email: -

5D Games:

Address: -
Web: www. 5dgames. com
Email: tmf@ 5dgames. com

7th Level:

Tel: 1 - 800 - 884 - 8863 Tech: 1 - 214 - 437 - 5531
Fax: 1 - 214 - 437 - 2717
75081
Address: 1110 E. Collind Blvd. # 122, Richardson, TX75081
美国德克萨斯州理查德
Web: www. 7thlevel. com
Email: pauls@ 7thlevel. com

A

Abudoe Software:

Tel: 1 - 206 - 462 - 8303
Address: - Web: -
Email: -

Access Software:

Tel: 1 - 800 - 800 - 4880 Tech: 1 - 800 - 793 - 8324
Fax: 1 - 801 - 596 - 9128
Address: 4910 West Amelia Earhart Drive, Salt Lake City, UT 84116 美国犹他州盐湖城
Web: www. accessoftware. com
Email: Linksprol@ delphi. com(Ryan Werner)

Acclaim:

Tel: 1 - 516 - 624 - 8888/1 - 516 - 656 - 5000
Address: 1 Acclaim Plaza, Glen Cove, NT 11542
美国纽约格伦科夫
Web: www. acclaimnation. com
Email: acclaimcomms@ aklm. com

Accolade:

Tel: 1 - 800 - 245 - 7744/1 - 408 - 985 - 1700
Address: 5300 Stevens Creek Boulevard, # 500, San Jose, CA 95129 - 1036
美国加里福尼亚州圣何赛市
Address: Bowlin House, Point Pleasant, Wandsworth, London
SW18 1PE 英国伦敦旺兹沃恩
Web: www. accolsde. com
Email: accolade@ netcom. com

Action Forms, LTD:

Address: -
Web: www. gu. kiev. ua/Chasm
Email: karev@ gu. kiev. ua

Activision:

Tel: 1 - 800 - 477 - 3650/1 - 310 - 473 - 9200
Address: 11601 Wilshire B oulevard, Suite 1000, Los Angeles, CA 90025
美国加里福尼亚州洛杉矶
Web: www. activision. com
Email: support@ activision. com

Actual Entertainment:

Tel: 1 - 408 - 654 - 7950

Fax: 1 - 408 - 654 - 0399

Address: 1030 East E1 Camino Real # 101, Sunny vale, CA 94087 美国加里福尼亚森尼韦尔

Web: www. avtualentertainment. com

Email: info@ AvtualEntertainment. com

Ad Studios:

Web : http: //adstudio.

Email: adstudio@ swichboard. com switchboord. com/ adstudio

Advanced Idea Machines:

Tel: 1 - 801 - 572 - 4018 1 - 801 - 488 - 1292

Fax: 1 - 801 - 571 - 8625

Address: P. O. Box 1036, Sun Valley Id, 83353 美国犹他州雷伯

Web: www. xmiddion. com/ ~ aimgames

Email: aimgames@ zmission. com

AlterNet Realities:

Address: P. O. Box 1036, Sun Valley Id, 83353 美国爱达荷州森瓦利

Web: www. arcg. com

Email: feedback@ arcg. com

American Laser Games:

Tel: 1 - 80 - 898 - 8842/1 - 800 - 880 - 1718

Address: 4801 Lincoln Road NE, Albuquerque, NM 87109 美国新墨西哥州阿尔伯克基市

Web: algames. com

Email: algtech@ algames. com

Amerocan Softworks:

Tel: 1 - 800 - 474 - 7595

Address: Consumer Info, ASC Games, 9 Old Kingd Highway South, Suite 301, Darien, CT, 06820 美国康涅狄格州达里恩

Web: www. ascgames. com

Anark:

Tel: 1 - 303 - 545 - 2592

Fax: 1 - 303 - 454 - 2575

Address: 1125 Spruce Street, Boulder, CO 80302 美国克罗拉多州博尔德

Web: www. anark. com

Email: info@ anark. com

Animatics Multimedia Corporation:

Tel: 1 - 613 - 241 - 7200

Fax: 1 - 613 - 241 - 7157

Address: 126 York Street, Suite 207, Ottawa, Om tario, Canada K1N 5T5 加拿大安大略省

Web: www. animatics. com

Email: animatic@ globalx. net

Any River Entertainment:

Tel: 1 - 415 - 372 - 2772

Fax: 1 - 415 - 372 - 2772

Address: 2600 Campus Drive, Suite 100, San Mateo, CA, 94403 美国加里福尼亚州圣马特奥

Web: www. anyriver. com

Email: questions@ anyriver. com

Apogee Software:

Tel: 1 - 800 - 276 - 4331/1 - 800 - 426 - 3123/1 - 214 - 278 - 5655

Address: P. O. Box 476389 Garland, TX 75049 美国德克萨斯州加兰

Web: www. apogeel. com

Email: help@ apogeel. com

Arsenal Publishing:

Tel: 1 - 800 - 247 - 1877 Tech: 1 - 703 - 742 - 3801

Fax: 703 - 742 - 6020

Address: 11144 Forest Edge Drive, Reston, Virginia 20190 - 4027 美国弗吉尼亚州雷斯顿

Web: www. arsenalpub. com

Email: arsnlpub@ erols. com(Jim DeGoey)

Art Data Interactive:

Tel: 1 - 800 - 459 - 1002

Fax: 1 - 805 - 526 - 8300

Address: 4195 Valley Fair, Suite 106, Simi Valley, CA 93063 美国加里福尼亚州西姆瓦利

Web: www. artdata. com

Email: artdata@ artdata. com

Asylum Entertainment, Inc. :

Tel: 1 - 510 - 204 - 8950

Fax: 1 - 510 - 204 - 8951

Address: 1912Bonita Avenue, Berkeley, CA 94704 - 1014 美国加里福尼亚州伯克利城

Web: www. asyluminc. com

Email: personnel@ asyluminc. com

Asylum Productions, Inc. :

Web: www. asylumpradwctions. com

Email: asylumpr@ ozemail. com. au

Atari Interactive:

Tel: 1 - 800 - 462 - 8274

Address: 1196 Borregas Avenue, Sunnyvale, CA 94089 美国加里福尼亚州森尼韦尔
Web: www. atari. com
Email: 75300. 1267@ compuserve. com

Atlantean Interactive Games:

Tel: 1 – 800 – 822 – 8339/1 – 818 – 908 – 9663
Fax: 1 – 818 – 908 – 1324
Address: 15127 Califa Street, Van Nuys, CA 91411 美国加里福尼亚州文纳斯
Web: www. atlanten. com
Email: u9510278@ muss. cis. mcmaster. ca

Atomic Games:

Web: atomic. com
Email: webmaster@ auran. com

Auran:

Web: www. auran. com
Email: webmaster@ auran. com

Avalon Hill:

Tel: 1 – 800 – 999 – 3222
Main: 1 – 410 – 254 – 9200
Address: 4517 Hartford Road, Baltimore, MD 21214 美国马里兰州巴尔的摩
Web: www. avalonholl. com
Email: ahgames@ aol. com(Jim Rose)

B

BadgertCom Software:

Tel: 1 – 800 – 354 – 3001/1 – 970 – 482 – 5641
Address: 1205 West Elixabeth E111, Fort Collins, CO 80521 美国克罗拉多州科林斯堡
Web: www. badgercom. com
Email: info@ badgercin. com

Beam Software:

Tel: +61(03)9699. 6155
Fax: +61(03)96908337
Address: Level 2, 11 – 17 Dorcas Street, South Mel bourne, 3205, Victoria, Australia 澳大利亚维多利亚
Web: www. beac. com. au
Email: support@ beam. com. au

Brsuvomm Interactive:

Tel: 1 – 800 – 266 – 3281
Address: 327 E Penny Road, Suites E & F, Wenatchee, WA 98801 美国华盛顿州韦纳奇
Web: www. beaucomm. com
Email: beaucomm@ beaucomm. com

Berkeley Systems:

Tel: 1 – 510 – 540 – 5535
Address: 2095 Rose Street, Berkeley, CA 94709 美国加里福尼亚州伯克利城
Web: www. berksys. com/index. html
Email: info@ berksys. com

Bethesda Softworks:

Tel: 1 – 800 – 677 – 0700 1 – 301 – 926 – 8300
Fox: 301 – 926 – 8010
Address: 1370 Piccard Drive, suite 120, Rockville, MD 20850 – 4304 美国马里兰州罗科韦尔
Web: www. bethsoft. com
Email: bethesda01@ aol. com

Big Time Software:

Web: www. bigtimesoftware. com
Email: moylan@ bigtimeesoftware. com

Bioware:

Address: 302 10508 82 Avenue, Edmonton, Alberta, Canada T6E 6H2 加拿大阿尔伯达省
Web: www. bioware. com
Email: ray@ bioware. com

Blizzard Entertainment:

Tel: 1 – 80 – 953 – 7669 1 – 714 – 556 – 5740
Fox: 714 – 556 – 5572
Address: 33 South Roselle Road, Suite 210, Schaum berg, IL 60193 美国伊利诺伊州绍姆堡
Web: www. bluebyte. de
Email: hotline@ bluebyte. com

Blue Sky Entertainment:

Tel: 1 – 407 – 725 – 5331
Fax: 1 – 407 – 725 – 2748
Web: www. bluesky. com
Email: BSE1@ AOL. com

Boku Strategy Games:

Tel: 1 – 800 – 535 – 7068
Fax: 1 – 310 – 376 – 9368
Address: P. O. Box 2181, EI Segundo, CA 90254 – 1281 美国加里福尼亚州埃尔赛古德
Web: www. nitehawk. com/Boku
Email: cooney@ ix. netcom. com

Broderbund:

Tel: 1 – 800 – 521 – 6263

Tech: 1 - 415 - 382 - 4419
Address: 500 Redwood Blvd, CA 94948 - 6121
美国加里福尼亚州诺瓦托
Address: 17 Paul Drive, San Rafael, CA 94998
美国加里福尼亚州圣拉斐尔
Web: www. broderbund. com

Bullfrog Productions, Ltd(ea):
Address: 20 Nugent Road, Surrey Research Park, Guildford, Surrey GU2 5AF
英国萨里郡吉尔福德
Web : www. ea. com/bullfrog. html (U. S.)
www. bullfrog. co. uk(U. K.)
Email: mail@ bullfrog. co. uk

Bungie Intergalactic Software:
Tel: 1 - 800 - 295 - 0060/1 - 312 - 563 - 6200
Fax: 1 - 312 - 563 - 0545
Address: 500 Redwood Blvd, Novato, CA 94948 - 6121
美国加里福尼亚州诺瓦托
Address: 17 Paul Drive, San Rafael, CA 94948
美国加里福尼亚州圣拉斐尔
Web: www. broderbund. com
Email: BBundTecl@ aol. com

Bullfrog Productions, Ltd(EA):
Address: 20 Nugent Road, Surrey Research Park, Guildford, Surrey GU2 5AF
英国萨里郡吉尔福
Web: www. ea. cim/bullfrog. html (U. S.)
www. bullfrog. co. uk (U. K.)
Email: mail@ bullfrog. co. uk

Bungie Intergalactic Software:
Tel: 1 - 800 - 295 - 0060/1 - 312 - 563 - 6200
Fax: 1 - 312 - 563 - 0545
Address: P. O. Box 7877, Chicago, IL 60680 - 7877
美国伊利诺伊州芝加哥
Web: www. bungie. com
Emsil: info@ bungie. com

C

Capcom: 1 - 408 - 774 - 0400
Address: 475 Oakmead, Sunnyvale, CA 94086
美国加里福尼亚森尼韦尔
Web: www. capcoment. com
Email: 74774, 1402@ compuserve. com(Chris Kramer)

Capstone (IntraCorp):
Tel: 1 - 800 - 468 - 7226/1 - 305 - 373 - 7700
Address: 501 Brickell Key Drive, 6th Floor, Miami, FL 33131 美国佛罗里达州迈阿密
Web: www. intracorp. com/html/capstone_software. html
Email: capstone@ intracorp. com

Catware:
Web: www. catware. com
Email: support@ catware. com

CHAMP Programming:
Address: 34 - 3 ShuPike Road, Crpmwell, CT 06416
美国康涅狄格伦威尔
Web: www. champgames. com

Class6 Interactive:
Tel: 1 - 213 - 465 - 7520
Fax: 1 - 213 - 465 - 0667
Address: 6777 Hollywood Boulevard, Hollywood, CA 9002 美国加里福尼亚州好莱坞
Web: www. class6. com
Email: Class6support@ class6. com

Crack. Com:
Web: www. ea. com/origin/crackdotcom/index. htil
Web2 crack. com

Criterion Studios:
Main: (44)1483 - 406 - 200
Sales: (44)1483 - 406 - 233
Fax: (44)1483 - 406 - 211
Address: Westbury Court, Buryfields, Guildford, Surrey GU2 5AZ, UK 英国萨里郡吉尔福德
Web: http: //ftp. vanon. co. uk: 80/studios/
Email: studios@ csl. com

Cryo:
Address: 法国巴黎
Web: www. cryo - interactive. fr
Email: publish@ cryo - interactive. com

Crystal Dynamics:
Tel: 1 - 415 - 473 - 3400
Fax: 1 - 415 - 473 - 3410
Adress: 64 Willow Place, menlo Park, CA 94225
美国加里福尼亚州门洛帕克
Web: www. crystaldyn. com/index. html
Email: crystaldyn@ aol. com

Cyberdreams:
Teb: 1 - 818 - 223 - 9990
Address: 2500 Broadway, Santa Monica, CA 90404
美国加里福尼亚州圣莫尼卡
Web: www. cyberdreams. com

Email: info@ cyverdreams. com

Cyberflix:

Tel: 1 – 615 – 546 – 1157
Tech: 1 – 423 – 546 – 7846
Fax: 1 – 423 – 546 – 0866
Address: 4 Market Square, Knoxville, TN 37902
美国田纳西州诺克斯维尔
Web: www. cyberflix@ cyberfix. com

Cyersites, Inc.

Tel: 1 – 212 – 924 – 2220
Fax: 1 – 212 – 924 – 9275
Address: 19 West 21st St. Suite 902, New York, NY 10010 美国纽约区纽约市
Web: www. cybersites. com
Email: webmaster@ cybersutes. com

D

Dave O' Brien: 1 – 519 – 571 – 1752

Fax: 1 – 519 – 747 – 793 – 4971
Address: 48 Northmanor Cr. Kitchener, Ontaro, Canada N2N 3C2 加拿大安大略省
Web: www. cgl. uwaterloo. ca/ ~ gmgrimsh/dobrien. html
Email: dobrien@ watcom. com

Davidson And Associates:

Fax: 1 – 310 – 793 – 0601
Address: 19840 Pioneer Avenue, Torrance, CA 90503
美国加里福尼亚州托兰斯
Web: www. davd. com
Email: sales@ davd . com

Digi4Fun Coporation:

Tel: 41(75)399 – 3010
Fax: 41(75)399 – 3019
Address: Landstrasse 25, FL – 9490 Vaduz, Liechten stein 英国列支敦士登
Web: http: //www. dig4fun. com
Email: digi4fun@ dial. eunet. ch

Digital Dialect:

Web: www. digitald. com
Email: mcase@ digitald. com

Digital Intwgration:

Web: www. digint. co. uk/index. html
Email: raz@ figint. co. uk

Digital lobster:

Tel: 1 – 800 – 914 – 7583
Address: 810 W. Army Trail Road, Suite 280, Carol Stream, IL 60188
美国伊利诺伊州卡罗尔斯特雷姆
Web: www. dlobster. com
Email: dlobster@ aol. com

Digital Pictures:

Tel: 1 – 800 – 567 – 4545/1 – 415 – 345 – 0445
Adress: 1825 South Grabt Street, San Mateo. CA 94402
美国加里福尼亚州圣马特奥
Web: www. digipix. com
Email: dpsupport@ digipix. com

Discis:

Tel: 1 – 800 – 567 – 4321/1 – 416 – 250 – 6537
Address: 90 Shppard Avenue East, Seventh Floor, Toronto, Ontario M2N 3A1
加拿大安大略省多伦多
Web: www. goodmedia. com/discis
Email: discis@ goodmedia. com

Discovery Channel Multimwdia:

Tel: 1 – 800 – 780 – 6044
Address: 7700 Wisconsin Ave. Bethesda, Marylan 20814 美国威斯康星州马里兰城
Web: www. discovery. com
Email: letters@ discovery. com

Domark:

Tel: 1 – 800 – 695 – 4263
Address: 1900 South Norfolk Street, Suite 202, San Mateo, CA 94403
美国加里福尼亚州圣马特奥
Address: Freey House, 51 – 57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR 英国伦敦
Web: www. domard. com
Email: techsupp@ domark. com

Dongleware Publishing, Inc:

Tel: 1 – 707 – 258 – 1700
Fax: 1 – 707 – 258 – 1700
Address: P. O. Box 5778, Napa, CA 94581
美国加里福尼亚州纳帕
Wel: www. dongleware. de
Email: dongleus@ dongleware. de

Dreamworks Interactive:

Adress: 美国洛杉矶 . CA 90036
Web: www. DreamWiorkGames. com
Email: Webmaster@ dreamworksgames. com

Dynamix(Sierra):

Tel: 1 – 800 – 757 – 7707
Tech: 1 – 206 – 644 – 4343
Address: 99 West 10th Street, Suite 337, Eugene, OR 97401 美国俄勒冈州尤金市
Web: www. sierra. com

DynoTech Sogtware:
Tel: 1 – 800 – 396 – 6832
Tech: 1 – 573 – 774 – 3052
Address: 1105 Home Ave, Waynesville, MO 6558 – 32231 美国加里福尼亚州维恩斯维尔
Web: www. dyni1. com
Email: dynitech@ msn. com

E

EGA Computing:
Tel: 1 – 520 – 513 – 5602
Address: 1420 N. Samoff Drive, Tucson, AZ 85715 美国亚里桑纳州图森市
Web: members. aol. com/enchantasy
Email: enchantasy@ aol. com

Electronic Arts Studios:
Tel: 1 – 800 – 245 – 4525 1 – 415 – 571 – 7171
Fax: 415 – 571 – 8004
Address: 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404 美国加里福尼亚州圣马特奥
Address: 90 Heron Drive, langley, Berkshire SL3 8XP 英国伯克郡兰利
Web: www. ea. com
Email: www@ ea. com

Elite Systens limited:
Tel: 01922 – 55852/0378 – 315531
Fax: 01922 – 743029
Address: Anchor House, Aldridge, Walsall, WS9 8PW 英国沃尔索尔郡
Web: www. ELITE – SYSTEMS. co. uk/
Email: daniel@ luczywo. foobar. co. uk

Empire Interavtive:
Tel: 1 – 301 – 916 – 9302
Address: 13220 Wisteria Drive, Bay N – 2 Germantown, MD 美国马里兰州日耳曼敦
Address: The Spires, 677 High Road, North Finchley, London N12 ODA 英国伦敦
Web: www. empire. co. uk
Email: mania@ cix. compulink. co. uk

Enlight Software:
Tel: 1 – 800 – 789 – 1534
Fax: 011 – 852 – 2575 – 3500
Adress: Interactive Magic, P. O. Box 13491, Research Triangle Park, NC 27709, U. S. A. 美国北卡罗来纳州
Web: www. enlight. com
Email: support@ enlight. com

Enteractive:
Tel: 1 – 800 – 433 – 4464/1 – 212 – 221 – 6509
Address: 110 West 40th Street, Suite 2100, New York, NY 10018 美国纽约区纽约市
Web: www. enteravtive. com
Email: –

Epic Megagames:
Tel: 1 – 800 – 972 – 7434
Tech: 1 – 301 – 983 – 9771
Fax: 301 – 299 – 3841
Address: 3204 Tower Oaks Blvd, Suite 410, Rockville, MD 20852 美国马里兰州罗科韦尔
Web: www. epicgames. com
Email: tim@ epicgames. com(Tim Sweeney)

ESD Games:
Tel: 1 – 813 – 837 – 4893
Fax: 1 – 813 – 832 – 6403
Address: P. O. Box 13406, Tampa, FL 33681 – 3406 美国佛罗里达州坦帕
Web: www. esdgames. com
Email: info@ esdgames. com

Europress:
Tel: +44 1625 859 333
Fax: +44 1625 859 759
Address: Europa House, Adlington Park, Adlington, Macclesfield, SK10 4NP, UK 英国麦克尔斯菲尔德
Web: www. europress. co. uk
Email: support@ europress. co. uk

Expert Software:
Tel: 1 – 800 – 759 – 2562
Fax: 1 – 305 – 569 – 1350
Address: 800 Douglas Road, Executive Tower, Coral Gables, FL33134 美国佛罗里达州克勒尔盖布
Web: www. expertsoftware. com
Email: support@ expertdoftware. com

F

Fasa Interactive:

Web: www. fasa. com
Email: fasamktg@ aol. com

Firaxis:
Address: Hunt Valley, Maryland
美国马里兰州特瓦利
Web: www. firaxis. com
Email: info@ firaxis. com

Formgen:
Tel: 1 – 800 – 263 – 2390
Fax: 1 – 602 – 951 – 6810
Address: 15649 Greenway – Hayden Loop, AZ, USA 85260 – 1750 美国亚里桑州斯克茨代尔
Web: www. formgen. com
Email: 76325. 2745@ compuserve. com

Fox Interactive:
Web: www. foxinteractive. com
Email: gameinfo@ fox. com

G

Game Factory:
Web: www. gamefactory. com
Email: games@ gamefactory. com

Gametek:
Tel: 1 – 800 – 426 – 3835/1 – 800 – 439 – 3995
1 – 305 – 935 – 3995
Address: 2999 Northeast 191st Street, Suite 500, North Miami Beach, FL 33180
美国佛罗里达州北迈阿密滩
Web: www. gametek. com

GoldTree: 1 – 800 – 746 – 3772
Address: –
Web: www. goldtree. com
Email: goldtree1@ aol. com

Graphic Simulations Corporation:
Tel: 1 – 214 – 386 – 7575
Address: 15400 Knoll Trail, Suite 104, Dallas, TX 75248 美国德克萨斯州达拉斯市
Web: www. graphsim. com
Email: gscerick@ aol. com

Gremlin Interactive:
Tel: 1 – 714 – 223 – 5854
Addres: Carver House, 2 – 4 Carver Street, Sheffield S1 4FS 英国舍菲尔德
Web: www. gremlin. co. uk
Email: help@ gremlin. co. uk

Grolier Interactive:
Tel: 1 – 203 – 797 – 3530
Addres: 90 Sherman Turnpike, Danbury, CT 06816
美国康涅狄格州丹伯里
Web: www. grolier. com
Email: techsup@ grolier. com

GT Interavtive:
Tel: : 1 – 800 – 362 – 9400
Custserv: 1 – 203 – 949 – 0381
Tech: 1 – 212 – 951 – 3126
Address: 16 East 40th Street, New York, NY 10016
美国纽约区纽约市
Web: www. gtinteractive. com
Email: contact@ gtinteractive. com

GTE Entertainment:
Tel: 1 – 619 – 431 – 8801/1 – 800 – get – today
Address: 2035 Corte del Nogal, # 200, Carlsbad, CA 92009 美国加里福尼亚州卡尔斯巴德
Web: www. im. gte. com
Email: gtechsup@ im. gte. coms

H

HPS Simulations:
Tel: 1 – 408 – 554 – 8381
Address: P. O. Box 3245, Santa Clara, CA 95055 – 3245
美国加里福尼亚州省克拉拉城
Web: www. cris. com/ ~ sturmer
Email: 74774. 771@ compuserve. com

Hyperbole Studios:
Tel: 1 – 206 – 441 – 8334
Address: 2225 4th Avenue, Seattle, WA 98121
美国华顿特区西雅图市
Web: www. hyperbole. com
Email: market@ hyperbole. com

I

IBM Multimedia Studios:
Tel: 1 – 800 – IBM – 3333
Address: IBM Direct, Department YE056, 4111 Northside Parkway, Atlanta, GA 30327
美国佐治亚州亚特兰大市
Web: www. multimedia. hosting. ibm. com / multimedia. html

Email: ibm_direct@ vnet. ibm. com

iD Software:
Tel: 1 – 800 – 434 – 2637
Main: 1 – 214 – 613 – 3589
Fax: 214 – 686 – 9288
Address: 1515 N. Town East Boulwveard, Box 138 – 297, Mespuite, TX 75150
美国德克萨斯州梅斯基特
Web: www. idsoftware. com
Email: heip@ idaoftware. com/jayw@ idsoftware. com (Jay Wiblbur)/romero@ idsoftware. com (John Romero)

I – Motion:
Tel: 1 – 800 – 443 – 3386/1 – 310 – 576 – 1888
Address: 626 Santa Monica Blvd. P. O. Box 417, Santa Monica, CA 90401
美国加里福尼亚州圣莫尼卡
Web: www. imotion. com
Email: imot@ aol. com

Impressions (Sierra):
Tel: 1 – 617 – 225 – 8048 1 – 617 – 225 – 0500
Address: 222 Third Street, Suite 234, Cambridge, MA 02142 美国马萨诸塞州剑桥市
Web: www. siwerra. com
Email: Impreessions@ genin. geis. com

Inscape:
Tel: 1 – 800 – 741 – 3043
Address: P. O. Box 251829, Los Angelas, CA 90025
美国加里福尼亚州洛杉矶
Web: pathginder. com/inscape
Email: inform@ inscape. com

Insomniac Games, Inc.
Address: 100 Universal City Plaza 488 – 7A, Universal City, CA 91608
美国加里福尼亚大学城
Web: www. insomniacgames. com
Email: feedback@ insomniacgames. com

Interacuive Creations, Incorpoated (ICI):
Tel: 1 – 817 – 424 – 5638
Fax: 1 – 817 – 251 – 2228
Address: 1701 W. NW Hwy, Suite 220, Grapevine, TX 76051 美国德克萨斯州格拉佩文
Web: www. icigames. com
Email: pyro@ imagicgames. com

Interactive Magic:
Tel: 1 – 919 – 461 – 0722
Address: P. O. Box 13491, Research Triange Park, NC 27709 美国北卡罗莱纳州雷塞
Web: www. imagicgames. com
Email: support@ intertplay. com

Interplay:
Tel: 1 – 800 – INTERPLAY/1 – 714 – 553 – 6655
Fax: 1 – 714 – 252 – 2821
Address: 17922 Fitch Avenue, Irvine, CA 92714
美国加里福尼亚州欧文城
Address: Harleyford Manor, Harleyford, Henlry Road, Marlow, Bucks. SL7 2DX
英国巴克斯马洛
Web: www. intracorp. com
Email: support@ interplay. com

IntraCorp:
Tel: 1 – 800 – INTRACO
Address: 501 Brickell Key Drive, 6th Floor, Miami, FL 33131 美国佛罗里达州
Web: www. intracorp. com
Email: captone@ intracorp. com

Ion Storm
Address: 2828 Routh Street, Suite 600, Dallas, TX 75201 美国德克萨斯州达拉斯
Web: www. ionstorm. com
Email: info@ ionstorm. com

Ionos:
Web: www. ionos. com
Email: shander@ iono. com

J

Jack In The Box Computing:
Tel: Voice/Fax: +55(51)343 – 3300
Address: Ave. Cairu, 1208/201, Porto Alegre – RS, Brazil – CEP 90230 – 030
Web: www. inf. ufrgs. br
Email: jackpot@ portoweb. com. br

Jane's Combat Simulations (EA):
Web: www. janes. en. com
Email: support@ origin. ea. com

K

Kali, Inc:
Tel: 1 – 800 – 577 – 9449
Address: P. O. Box 6916, Athens, GA 30604

美国佐治亚州阿森特
Web: www. axxis. com/kali
Email: help@ kali. net

Koei:
Tel: 1 - 415 - 348 - 0500
Addres: 1350 Bayshore Highway, Suite 540,
Burlingame, CA94010
美国加里福尼亚州伯林格姆
Web: www. uoeigames. com
Email: webmaster@ uoeigames. com

L

Lava Mind:
Fax: 1 - 415 - 566 - 3802
Address: 3627 Moraga Street, San Francisco, CA
94122 美国加里福尼亚州旧金山市
Web: www. lavamind. com
Email: lavamind. com

Legend:
Tel: 1 - 800 - 658 - 8891
Fax: 703 - 968 - 5151
Address: P. O. Box 10810, 14200 Park Meadow Drive,
Chantilly, VA. 22021
美国弗吉尼亚洲尚蒂伊
Web: www. legendent. com
Email: 76226. 2356@ compuserve. com

Logic Factory:
Tel: 1 - 512 - 328 - 1821
Address: 3267 Bee Caves Road, Suite 107 - 505,
Austin, Texas 78746
美国德克萨斯州奥斯玎
Web: www. logicfactory. com
Email: comments@ logicfactory. com

Logicware:
Tel: 1 - 818 - 858 - 2376
Fax: 1 - 818 - 966 - 5701
Address: 20628 East Arrow HIGHWAY # 6, Covina,
Califomia 91724
美国加里福尼亚州科维勒
Web: www. logicware. com
Email: support@ logicware. com

Looking Glass Technologies(Virgin):
Tel: 1 - 617 - 441 - 6333
Fax: 1 - 617 - 441 - 3946
Address: 100 Cambridge Park Drive, Suite 300, Cam
bridge, MA 02140
美国马萨诸塞州剑桥市
Web: ww. lglass. com
Email: cs@ lgt. tiac. net

LucasArts:
Tel: 1 - 800 - 782 - 7927
Tech: 1 - 415 - 721 - 3333
Fax: 1 - 415 - 721 - 3482
Addres: P. O. Box2009, San Rafael, CA 94912
美国加里福尼亚圣拉菲尔
Web: www. lucasarts. com
Email: Lucasarts@ aol. com

M

Magnet Interactive Studios:
Tel: 1 - 202 - 625 - 1111
Fax: 1 - 202 - 625 - 1352
Address: 3255 Grace Street NW, Washington, DC
20007 美国哥伦比亚特区华盛顿
Web: www. magnet. com

Maxis:
Tel: 1 - 800 - 33 - MAXIS
Tech: 1 - 510 - 253 - 3755 fAX: 1 - 510 - 253 - 3736
Address: Two Thwatre Square, Suite 230, Orinda, CA
94563 美国加里福尼亚州奥里达
Web: www. maxis. com
Email: support@ maxis. com(Mike)

MegaMedia Corporation:
Tel: 1 - 408 - 428 - 9920
Fax: 1 - 408 - 428 - 9924
Address: 1701 - E Fortune Drive, San Jose, CA 95131
美国加里福尼亚圣何塞市
Web: www. megamed. com
Email: info@ megamed. com

MegaTech Software:
Tel: 1 - 800 - 258 - 6342 1 - 310 - 539 - 9177
Address: Torrance, CA 90501
美国加里福尼亚州托兰斯
Web: www. megatech - software. com

Merit Studios:
Tel: 1 - 800 - 238 - 4277 1 - 214 - 385 - 2353
Fax: 1 - 214 - 385 - 4277
Address: 13707 Gamma Road, Dallas, TX 75244
美国德克萨斯州达拉斯
Web: -
Email: 76711. 247@ compuserve. com(Mickey)

Metropolis Software House:

Tel: +48 76 478 - 581/ +48 22 25 - 17 - 33

Fax: +48 76 478 - 582

Address: ul . M. C. Sklodowskiej 92, 59 - 300 Lubin, Poland 波兰卢宾

Web: www. metropolis. com. pl

Email: mpolis@ polbox. pl

MGM Interactive:

Tel: 1 - 800 - MGM - 5808 (Dept. 101)

Fax: 1 - 708 - 799 - 8375

Address: 2500 Broadway, Santa Monica, CA 90404 美国加里福尼亚州圣莫尼卡

Web: www. mgmua. com/interactive2

MicroForum:

Tel: 1 - 800 - 465 - 2323

Main: 1 - 416 - 656 - 9594 Fax: 1 - 416 - 6560548

Addres: 1 Woodborough Avenue, Toronto, Canada M6M 5A1 加拿大多伦多市

Web: www. microforum. com

Email: mail@ microforum. com

Microleague Multimedia, Inc. :

Tel: 1 - 717 - 872 - 6567/1 - 302 - 368 - 9990

Addres: 750 Dawson Drive, Newark, DE 19713 美国特拉华州纽瓦克城

Address: 2: 1001 Millersville Road, P. O. Box 4547, Lancaster, PA 17604 美国宾夕法尼亚州兰开斯特

Web: www. mmi. com

Email: feedback@ mmi. com

Microprose:

Tel: 1 - 800 - 972 - 7434 1 - 410 - 771 - 0440

Address: 180 Lakefront Drive, Hunt Valley, MD 21030 美国马里兰州

Address: Unit 1, Hampton Road, Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA

Web: www. holobyte. com/mpsnew. html

Email: support@ microprose. com

Microsoft:

Tel: 1 - 800 - 563 - 9048 1 - 206 - 882 - 8080

Fax: 1 - 206 - 936 - 7329

Address: One Microsoft Way, Redmond, WA 98052 - 6399 美国华盛顿州雷德伍德

Web: www. microsoft. com

Email: suport@ microsofe. com

Militaruy Simulations, Inc:

Tel: 1 - 360 - 254 - 2000

Fax: 1 - 360 - 254 - 1746

Address: 5910 N. E. 82nd Avenue, Vancouver, WA 98662 美国华盛顿州温哥华

Web: www. military - sim. com

Email: keverian@ military - sim. com

Mindscape:

Tel: 1 - 800 - 234 - 3088 1 - 800 - 866 - 5967 1 - 415 - 883 - 5157

Fax: 1 - 415 - 879 - 2747

Addres: 88 Rowland Way, Nivato, CA 94945 美国加里福尼亚州诺瓦托

Address: Priority House, Charles Avenue, Maltings Park, Burgess Hill, West Sussex, RH159PQ

Address: 5/6 Gladstone Road, Castle Hill NSW 2154

Web: www. mindscape. com

Email: webmadter@ mindscape. com

Mindscape Sports Authority:

Tel: 1 - 800 - 234 - 3088/1 - 800 - 866 - 5967 1 - 415 - 883 - 5157

Address: 88 Rowland Way, Novato, CA 94945

Address: Priority House, Charles Avenue, Maltings Park, Burgess Hill, West Sussex, RH159PQ

Address: 5/6 Gladstone Road, Castle Hill NSW 2154

Web: www. mindscape. com

Email: webmaster@ mindscape. com

Mindspan:

Web: www. mindspan. com/MimndSpan

Email: Mike@ Mindspon. com

Mirinae Software:

Tel: 82 - 2 - 324 - 0055

Fax: 82 - 2 - 323 - 3662

Address: 6th floor, Jieung Bld, 374 - 5 Seogyo - Dong, Mapogu, Seoul 121 - 210, Korea 朝鲜汉城

Web: www. mirinae. co. kr

Mission Studios:

Web: www. missionstudios. com

Email: support@ missionsttudios. com

Mobeus Designs, Inc:

Tel: 1 - 630 - 627 - 8338

Fax: 1 - 630 - 627 - 9350

Address: 414 Eisenhower Lane North, Lombard, IL 60148 美国伊利诺伊州伦巴第

Web: www. mobeus. com

Email: cheba@ mobeus. com

Mojave: 1 - 800 - 652 - 5300

Address: 53 North Main, St. George, Utah 84770
美国犹他州圣乔治
Web: www. mogames. com
Email: mojave@ mogames. com

Monolith Productions:
Tel: 1 - 206 - 889 - 4788
Fax: 1 - 206 - 827 - 3901
Address: P. O. Box 3268, Kirkland, WA 98083
美国华盛顿州珂克兰
Web: www. lith. com
Email: monolith@ lith. com

MoonRock Software, Inc:
Web: www. moonrock. com/moonrock
Email: moonrock@ moonrock. com

N

Netscape:
Tel: 1 - 415 - 528 - 2555
Tech: 1 - 800 - 320 - 2099
Address: -
Web: home. netscape. com
Email: -

New World Computing:
Tel: 1 - 800 - 325 - 8898
Tech: 1 - 818 889 - 5650
Address: P. O. Box 4302, Hollywood, CA. 90078 - 4302 美国加里福尼亚州好莱坞
Web: www. nwcompuing. com
Email: newworldco@ aol. com

Nine Dragons Software:
Tel: 1 - 415 - 664 - 3474
Fax: 1 - 415 - 564 - 3161
Address: San Fransisco, CA 94127
美国加里福尼亚州旧金山市
Web: www. ninedragons. com
Emsil: jrfitch@ ninedragons. com

Novalogic:
Tel: 1 - 818 - 774 - 0812
Address: 26010 Mureau Rd, Suite 200, Calabasas, CA 91302 美国加里福尼亚州卡拉伯萨斯
Web: www. novalogic. com
Email: support@ novalogic. com

O

Ocean:
Tel: 1 - 408 - 289 - 1411
Address: 1870 Little Orchard Street, San Jose, CA 95125 - 1041 美国加里福尼亚州圣何塞
Address: 2 Castle Street, Castlefield, Manchester M3 4LZ 英国曼彻斯特市
Web: www. oceanltd. com
Email: ocean@ aimnet. com

Origin Systems(EA):
Tel: 1 - 800 - 245 - 4525 1 - 512 - 328 - 0282
Fax: 1 - 512 - 328 - 3825
Address: 110 Wild Basin Road, Suite 230, Austin, TX 78746 美国德克萨斯州奥斯仃
Web: www. ea. com. /origin. html
Email: support@ origin. ea. com

OTM Ltd. : 01827 - 312 - 302
Fax: 01827 - 670 - 10
Address: 11 Aldergate, Tamworth, Staffordshire, B79 7DL, UK 英国斯塔福德郡
Web: -
Email: OTM@ OTMItd. dwmon. co. uk

P

Palladium Interactive:
Tel: 1 - (415)466 - 1700
Address: 899 Northgate Drive Fourth Ftoor, San Rafael CA 94903
Wel: www. palladiumnet. com
Email: webstar@ palladiument. com

Panasonic Interacrive Media:
Tel: 1 - 408 - 653 - 1888
Address: 1 Panasonic Way, Secaucus, NJ 07094
美国新泽西州塞克尤卡斯
Web: www. panasonic. com/cool/

Papyrus(Sierra):
Tel: 1 - 800 - 836 - 1802
Fax: 1 - 617 - 868 - 5110
Address: 35 Medford Street, Sommerville, MA 02143
美国马萨诸塞州索默维尔
Web: www. papy. com
Mmail: papyrus@ world. std. com

Pstsllsc Software:
Tel: 1 - 217 - 355 - 0320
Fax: 1 - 217 - 35 - 0767
Address: 314 South Neil Street, Champaign, IL 61820
美国伊利诺伊州尚佩恩
Web: www. pxsoftware. com
Email: parallax@ prairienet. org

Parsoft Interactive4:

Tel: 1 – 217 – 479 – 1340

Fax: 1 – 214 – 479 – 1340

Address: 101 West Renner Road, Richardson, TX 75082 – 2002 美国德克萨斯州理查德

Web: www. parsoft. com

Email: tech@ parsoft. com

Phantagram U. S.:

Tel: 1 – 408 – 973 – 9660

Fax: 1 – 408 – 973 – 9580

Adress: 20307 Town Center Lane SUITE 110, Cupertino, CA 95014 美国加里福尼亚州卡佩特诺

Web: www. phantagram. com

Email: support@ phantagran. com

Phantagraam U. K.:

Tel: 44 – 181 – 324 – 1372

Fax: 44 – 181 – 324 – 1411

Address: Hygeia Buildying, 66 College Road, Harrow, Middlesex, HA1 FD, UK 英国米德尔塞克斯

Web: www. phantagram. com

Email: suport@ phantagram. com

Phantagram Ltd.:

Tel: 82 – 2 – 3448 – 0094

Fax: 82 – 2 – 586 – 0094

Address: Coa Builiding 3rd Floor, 931 – 10 Pangbae dong, Seoch – ku, Seoul Kores 朝鲜汉城

Web: www. phantagram. com

Email: support@ phantagram. com

Phantagran Japan (Dynax):

Tel: 81 – 48 – 832 – 2359

Fax: 81 – 48 – 832 – 2314

Address: 5 – 8, 4 – Chome, Kitaurawa, Urawa – si, Saitamaken, Japan ZIP336

Web: www. phantagram. com

Email: support@ phantagram. com

Piranha Interactive:

Tel: 1 – 800 – 747 – 2642

Main1 – 602 – 491 – 0500 Fax: 1 – 602 – 491 – 8990

Address: 1839 West Drake, Suite B, Tempe, AZ 85283 美国亚里桑那州坦佩

Web: www. piranhainactive. com

Playmates Interactive Entertainment:

Tel: 1 – 714 – 562 – 1743

Address: 611 Anton Boulevard, Suite 500, Costa Mesa, CA 92626 美国加里福尼亚州克斯塔梅萨

Web: www. playmatestoys. com/piehome. htm

Email: support@ playmatestoys. com

PLBM Games:

Tel: 1 – 800 – 909 – 5701/1 – 714 – 752 – 8848

Addresss: P. O. Box 10342, Costa Mesa, CA 92627, USA 美国加里福尼亚州克斯塔梅萨

Web: www. plbm. com

Email: plbm@ plbm. com

PopRocket: 1 – 415 – 731 – 9112

Address: 1320 7th Avenue, San Fransisco, CA 94122 美国加里福尼亚州旧金山市

Web: www. poprocket. com

Email: popinfo@ poprocket. com

PowerHouse Entertainment: 1 – 972 – 233 – 5400

Address: 14850 Quorum Dr. Suite 200, Dallas, Texas 75240 美国德克萨斯州奥斯汀

Web: www. powerhousweent. com

Email: PWRHSE ENT@ aol. com

Project Two Interactive:

Tel: 31 23 5341559

Fax: 31 23 5322327

Headquarters: Pieter Goedkoopweg 14, 2031 EL Haarlem, The Netherlands(荷兰)

Mailing Address: PO. Box 6190, 2001 HD Haarlem, The Netherlands(荷兰)

Web: www. project2. com

Email: project2@ project2. com

Psygnosis (Sony): 1 – 617 – 497 – 7794 1 – 800 – 438 – 7794

Address: 675 Massachusetts Avenue, Cambridge, MA 02139 美国马萨诸塞州剑桥市

Address: South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ 英国利物普

Weh: www. psygmosis. com

Email: psygtech@ psygnosis. com

Q

Q Studios:

Address: 17120 NE 92nd Street, Redmond, WA 980052 – 3208 美国华盛顿特区雷德蒙

Web: www. qstudios. com Email: 74017. 163@ com puserve. com

Quantic Dream: 33 – 01 – 42 – 84 – 38 – 46 Fax: 33 – 01 – 42 – 84 – 38 – 47

Address: 35 bis, rue de 1' Abb * Groire, 75006 Paris

法国巴黎

Web: www. helios – scm. com/quantic/ Email: dcage@ wordnet. fr

R

Raven Software:

Address: 3 Point Place, Madison, WI 53719 美国威斯康星州麦迪逊市

Web: www. ravensoft. com

ReaduSoft:

Tel: 1 – 905 – 475 – 4801

Address: 3375 14th Ave. Units 7 & 8, Markham, Ontario L3R 0H2 加拿大安大略省

Web: tcn. net/ ~ readysoft

Email: info@ readysoft. com

Reality Interactive:

Web: www. purple. co. uk/purplet/reality

Email: reality@ ri. com

Remedy Entertainment Ltd:

Tel: + 358 0 422 091

Address: Hiiralantie 27 A, FIN – 02160 ESPOO, Finland(芬兰)

Web: www. remedy. fi

Revolution(Virgin):

Web: www. revolution. co. uk

Rocket Science:

Tel: 1 – 800 – 987 – 6253/1 – 415 – 442 – 5002

Address: 139 Townsend Street, San Fransisco, CA 94107 美国加里福尼亚州旧金山市

Web: www. rocketsci. com

Rogue Emtertaonment:

Address: 18601 LBJ Freeway, Suite 660 Mesquite, Texas 75150 美国德克萨斯州梅斯基特

Web: www. gamers. org/ ~ rogue

Email: info@ rogue – ent. com

Running With Scissors:

Web: www. runningwithscissors. com

Email: yeahwecare@ runningwithscissors. com

S

Sales Curve Interactive(SCI):

Tel: 1 – 800 – 292 – 3797

Address: –

Web: www. sci. co. uk

Email: –

Sanctuary Woods:

Tel: 1 – 800 – 943 – 3664 1 – 415 – 286 – 6110

Address: 1825 South Gtsnt Street, San Mateo, CA 94402 美国加里福尼亚州圣马特奥

Web: www. sanctuary. com

Email: admin@ sanctuary. com

Scavenger:

Tel: 151 – 2550801

Fax: 151 – 2550802

Address: Floor 3, Port of Liverpool Builiding, Mann Island, Liverpool, L3, ENGLAND 英国利物普

Web: www. mcb. net/parsec/pardec/scaenger_page. html

Email: seeramu@ mersinet. co. uk

Sega Entertainment:

Tel: 1 – (800)872 – 7342

Address: 255 Shoreline Drive, Redwood City, CA94402 美国加里福尼亚雷伍德城

Web: www. sega. com/segapc

Shiny:

Address: 1088 North Coast Highway, Lagwna B each CA92651 – 1338

Web: www. shiny. com

Email: info@ shiny. com

Sierra:

Tel: 1 – 800 – 743 – 7725/1 – 800 – 757 – 7707 1 – 206 – 644 – 4343

Address: 3380 146th Place SE, Suite 300, Bellevue, WA98007 美国华盛顿贝尔维尤

Web: www. sierra. com

Email: support@ sierra. com

Silver Lightning Software:

Tel: + 61 – 8 – 9271 – 7027

Address: P. O. Box445 willettonW. A. 6155 美国华盛顿州威灵顿

Web: www. silverlightning. com

Email: paul@ silverlightring. com

Simon & Schuster Interactive:

Tel: 1 – 970 – 339 – 7137

Address: 175 Fifth Avenue, Suite2122, New York, NY 10010 美国纽约州纽约市

Web: www. sinonsays. com

SingleTrac Interactive Entertainment:

Tel: 1 – (801)521 – 5547

Address: 175 West 200 Sonth Salt Lake City Vtah CA 84001

Web: www. singletrac. com

Email: great. games@ singletrac. com

Singularity:

Tel: 1 – 512 – 353 – 8812

Fax: 1 – 512 – 353 – 8845

Address: 109 E. Hopkins, Suite 203, San Marcos, TX 786566 美国得克萨斯州圣马科斯

Web: www. massplay. com/business/singularity/

Email: info@ massplay. com

Sirius:

Tel: 1 – 602 – 951 – 3288

Address: 7320 East Butherus Drive, Scottsdale, AZ. 85260
美国亚里桑那州斯科茨代尔

Web: www. treasurequest. com

Email: webmaster@ sirius. com

Sir Tech:

Tel: 1 – 800 – 447 – 1230

Main: 1 – 315 – 393 – 6633

Fax: 1 – 315 – 393 – 1525

Address: P. O. Box 245 Ogdensburg, NY13669 – 0245 美国纽约区奥格登斯堡

Web: www. sir – tech. com

Email: 76711. 33@ compuserve. com

SoftDisk Publishing:

Tel: 1 – 318 – 221 – 8718

Address: P. O. Box 30008 Shreveport, LA 71130 – 0008 美国洛杉矶

Web: www. softdisk. com

Email: info@ softdisk. com

Sony Interactive:

Tel: 1 – 310 – 449 – 2999

Address: 919 East Hillsdale Boulevard, 2nd Floor, Foster City, CA 94404
美国加里福尼亚州福斯特城

Web: www. sonygames. com

Spectrum Holobyte:

Tel: 1 – 800 – 695 – GAME

Address: 2490 Mariner Square Loop, Alameda, CA 94501 美国加里福尼亚州阿达梅达

Web: www. holobyte. com

Email: support@ holobyte. com

Spinlogic:

Tel: 1 – 205 – 789 – 6528

Address: 303 North 47th, Seattle, WA 98103
美国华盛顿特区西雅图市

Web: www. spinlogic. com

Email: daleh@ spinlogic. com

Spiderweb Software:

Address: 14 Easton Avenue, # 202, New Brunswick, NJ 08901 美国新泽西州新不伦瑞克

Web: members. aol. com/SpidWeb/root_page. html

Email: spidweb@ aol. com

Starplay Productioons, Inc:

Tel: 1 – 303 – 447 – 9562

Fax: 1 – 303 – 447 – 2739

Address: 1200 28th St. Suite 201, Boulder, CO 80303
美国科罗拉多州博尔德

Web: www. starplay. com

Email: support@ starplay. com

Strategic Studies Group:

Tel: 1 – 904 – 469 – 8880

Fax: 1 – 904 – 469 – 8885

Address: 3186 Hyde ParkPlace, Pensacola, FL 32503 – 5846 美国佛罗里达州彭萨科拉

Web: www. ssg. com. au

Email: shand@ ssg. com. au

Strategic Simulations, Inc. (SSI):

Tel: 1 – 408 – 737 – 6800/1 – 800 – 601 – 7529

Address: 675 Almanor Avenue, Suite 201, Sunnyvale, CA 94086 美国加里福尼亚州森尼韦尔

Address2: 201 Sheridan Springs Road, Lake Geneva, WI 53147 美国威斯康星州莱克杰尼瓦

Address3: 120 Church End, Cherry Hinton, Cambridgw CB1 3 LB, United Kingdom
英国剑桥切里亨顿

Web: www. ssionline. com

Emsil: 76711. 250@ compuserve. com(Steve)

Stormfront Studios:

Tel: 1 – 415 – 453 – 6450

Address: P. O. Box 11686, San Rafael, CA 94912
美国加里福尼亚州圣拉菲尔

Web : www. stornfrontstmdios. com

Email: maaglow@ aol. com

Studio 3DO:

Tel: 1 – 415 – 261 – 3000

Address: 600 Galveston Drive, Redwood City, CA. 9406 美国加里福尼亚州雷德伍德城

Web: www. 3do. com
Email: webmaster@ 3dO. com

T

Take 2 Interactive:
Tel: 1 - 412 - 539 - 6407
Address: 1004 Ligonier Street, Latrobe, PA 15650
美国宾夕法尼亚州拉特罗布
Web: www. take2games. com
Email: + aketwo@ take2games. com

TalonSoft:
Tel: 1 - 800 - 211 - 6504
Main: 1 - 410 - 821 - 7282
Address: P. O. Box 623, Forest Hill, MD21050 - 0532 美国马里兰州福雷斯特希尔
Web: www. Talondoft. com
Email: 75162, 373@ compuserve. com

Team 17:
Tel: (44)1924 - 267 - 776
Fax: (44)1924 - 267 - 658
Address: Longlands Hakefield Road, Ossett, West Yorkshire WF5 9JS 英国西约特克郡
Web: www. team17. com
Email: y91stebo@ ida. liu. se(Stefan Boberg)
Web: www. team17. co. uk

U

Utopia Technologies, Incorporated:
Tel: 1 - 214 - 517 - 3377
Fax: 1 - 214 - 517 - 1616
Address: P. O. Box 515764, Dallas, Texas 75251
美国德克萨斯州达拉斯
Web: www. utopiatech. com
Email: utopia@ utopiatech. com

V

Valhalla Unlimited, Inc.:
Tel: 1 - 888 - 825 - 4255/1 - 607 - 754 - 3799
Fax: 1 - 617 - 661 - 8166
Address: 127 Smith Place, Cambridge, MA 02138
美国马萨诸塞州剑桥市
Web: www. vui. com
Email: admin@ vui. com

Viacom New Media:
Tel: 1 - 800 - 469 - 2539/1 - 970 - 339 - 7114
Address: 1515 Broadway, New York, NY 10036
美国纽约区纽约市
Web: www. Viacom. com
Email: irfo@ viacom. com

Virgin Interactive Entertainment:
Tel: 1 - 714 - 833 - 1999
Fax: 1 - 714 - 253 - 9531
Address: 18061 Fitch Ave, Irvine, CA 92714
美国加里福尼亚欧文城
Address: 2 Kensington Square, London W8 5RB
英国伦敦
Web: www. vie. com

Virtual Adventures, Inc.:
Tel: 1 - 800 - 956 - 8340
Fax: 1 - 514 - 430 - 5860
Address: P. O. BOX 60091, Boisbriand, P. Q. Canada J7G 3G4 加拿大
Web: www. virtuadb. com
Email: info@ virtuadv. com

VR - 1:
Tel: 1 - 303 - 444 - 2797
Address: 4888 Pearl East Circle, Suite 101, Boulder, CO 80301 美国科罗拉多州博尔德
Web: www. vr1. com

VR Sports(Gremlin/Interpay):
Web: www. vrsports. com

W

Webfoot Twchnologies:
Tel: 1 - 708 - 257 - 1224
Fax: 1 - 708 - 368 - 0677
Address: P. O. Box 15, Lemont, IL 60439
美国伊利诺伊州雷蒙特
Web: www. webfootgames. com
Email: Webfoot@ msn. com

Westwood Studios(Virgin):
Tel: 1 - 702 - 368 - 4850
Fax: 1 - 708 - 257 - 0942
Address: 5333 South Arville, Suite 104, Las Vegas, NV 89118 - 2226
美国内华达州拉斯韦加斯市
Web: www. westwood. com
Email: mail@ westwood. com

WoldStorm Productions:
Tel: 1 - 800 - 773 - 6566/1 - 619 - 272 - 4924
Fax: 1 - 619 - 272 - 3819

Address: 7910 Ivanhoe Avenue, P. O. Box 438, La Jolla, CA 92037
美国加里福尼亚州霍亚
Web: www. woldstorm. com
Email: marketing@ wildstorm. com

Windward Studios:
Web: www. windward. net
Email: dave@ windwardstudio. com

WizardWorks:
Tel: 1 - (800) - 229 - 2714
Address: 2300 Berkshire Lare Minneapolis, MN 55441
美国明尼苏达州明尼阿波里
Web: www. wozworks. com
Email: -

WizBang:
Address: Mercer Island, WA
美国华盛顿特区默塞尔艾兰
Web: www. wizbang. com
Email: studio@ wizbang. com

X

Xatrix:
Web: www. xatrix. com
Email: info@ xatrix. com

Z

Zomboe:
Tel: 1 - 206 - 623 - 9655
Fax: 1 - 206 - 623 - 9714
Address: 114 1/2 First Avenue, Senue, WA 98104
美国华盛顿特区西雅图市
Web: www. zombie. com
Email: mark@ zombie. com(Mark Long)

电脑游戏公司·中国台湾省

C

彩虹高科技股份有限公司
地址:中国台湾省台北市忠孝东路二段 88 号 5 楼之 2
电话: 02 - - 3569166
传真: 02 - - 3912484

D

大资讯有限公司
地址:中国台湾省台北市忠孝东路二段 88 号 8F
电话: 02 - - 3563567
02 - - 3560955
传真:(02)3560969

第三波文化事业股份有限公司
地址:中国台湾省台北市复兴北路 231 巷 19 - - 1 号
电话: 02 - - 7136959
02 - - 7151950
Web: http: //www. acertwp. com. tw

F

富峰群企业
地址:中国台湾省永和市中和路 343 号 7F - - 3
电话: 02 - - 2320033
传真: 02 - - 2312679

福旭国际股份有限公司
地址:中国台湾省高雄市前金区中华三路 182 号 2 楼
电话: 07 - - 2826286
传真: 07 - - 2815283G

G

光画科技
地址;中国台湾省台北县永和路 82 号 5F
电话: 02 - - 9205575
传真: 02 - - 9205693
Email: emag@ ms6. hinet. net

光普资讯有限公司
地址:中国台湾省台北市济南路二段3 - - 1 号 6 楼
电话: 02 - - 3957200
传真:—
BBS: 02 - - 3946200

H

汉堂国际资讯有限公司
地址:中国台湾省高雄市
电话: 07 - - 3356466
传真: 07 - - 3354053

华义国际公司
地址:中国台湾省台北市吉林路 144 巷 11 号 B1
电话: 02 - - 5674817
传真: 02 - - 5815072
BBS: 02 - - 5815071

欢乐盒有限公司
地址:中国台北县永和市中和路345--1号17楼
电话:02--2316454
传真:02--2316424

宏申资讯有限公司
地址:中国台湾省台北县永和市福和路157号10楼
电话:02--9203871
传真:02--2314323

J

杰克豆资讯有限公司
地址:中国台湾省台北县永和市福和路389号10楼
电话:02--2329036
传真:02--2329037

捷友资讯科技股份有限公司
地址:中国台湾省台北市南港区重阳路223号1F
电话:02--6512818
传真:02--6516043
Web: www. apexsoft. com. tw
Email: mjmaster@ apexsoft. com. tw

精讯资讯有限公司
地址:中国台湾省台北县三重市重新路五段609巷4号9F--8
电话:02--9996883
传真:02--9997061
Web: //www. kingformotion. com. tw

九艺资讯股份有限翁公司
地址:中国台湾省台北市新竹市食品路429号2楼
电话:035--221820
传真:035--221820

S

世纪纵横股份有限公司
地址:中国台湾省台北市建国北路二段137号3F
电话:02--5025969
传真:02--5013970
BBS: 886-2-5033180 5337240
Web: www. forwardtronic. com

松岗电脑图书资料股份有限公司
地址:中国台湾省台北
电话:02--7042762
04--3257900

T

泰腾科技股份有限公司
地址:中国台北省新店市光明街260号3楼
电话:02--9184601
传真:02--9149835

天堂鸟资讯有限公司
地址:中国台湾省台北县新店市民权路42巷59弄3号3楼
电话:02--9184877
传真:02--9187334

W

微波软体
地址:中国台湾省台北县永和市福和路139号11楼之2
电话:02--2323670
传真:02--2323671

X

新意股份有限公司
地址:中国台湾省台北市南京东路三段258号2楼
电话:02--5455668
传真:02--5460449

幸福国际股份有限公司
地址:中国台湾省台北市北平东路十六号四楼
电话:02--3934812
传真:02--3213468

旭光资讯股份有限公司
地址:—
电话:02--9142497
传真:02--9142505
Web: help: //www. sungraph. com

熊猫软体股份有限公司
地址:中国台湾省台北县永和市保生路1号6楼之1
电话:02--2326045
传真:02--2320043
BBS: 02--2323393

Y

镱弘中际有限公司
地址:—
电话:02--917018
传真:02--9142320
Web: help: //www. mmi. com. tw

地址：中国台湾省台北县板桥市文化路一段 129 号 3F 电话：02 - -2720089

传真：—

BBS: 02 - -2722471

Z

展基国际股份有限公司

地址：中国台湾省台北市忠孝西路 1 段 39 号 4 楼

电话：02 - -3726000 转 536

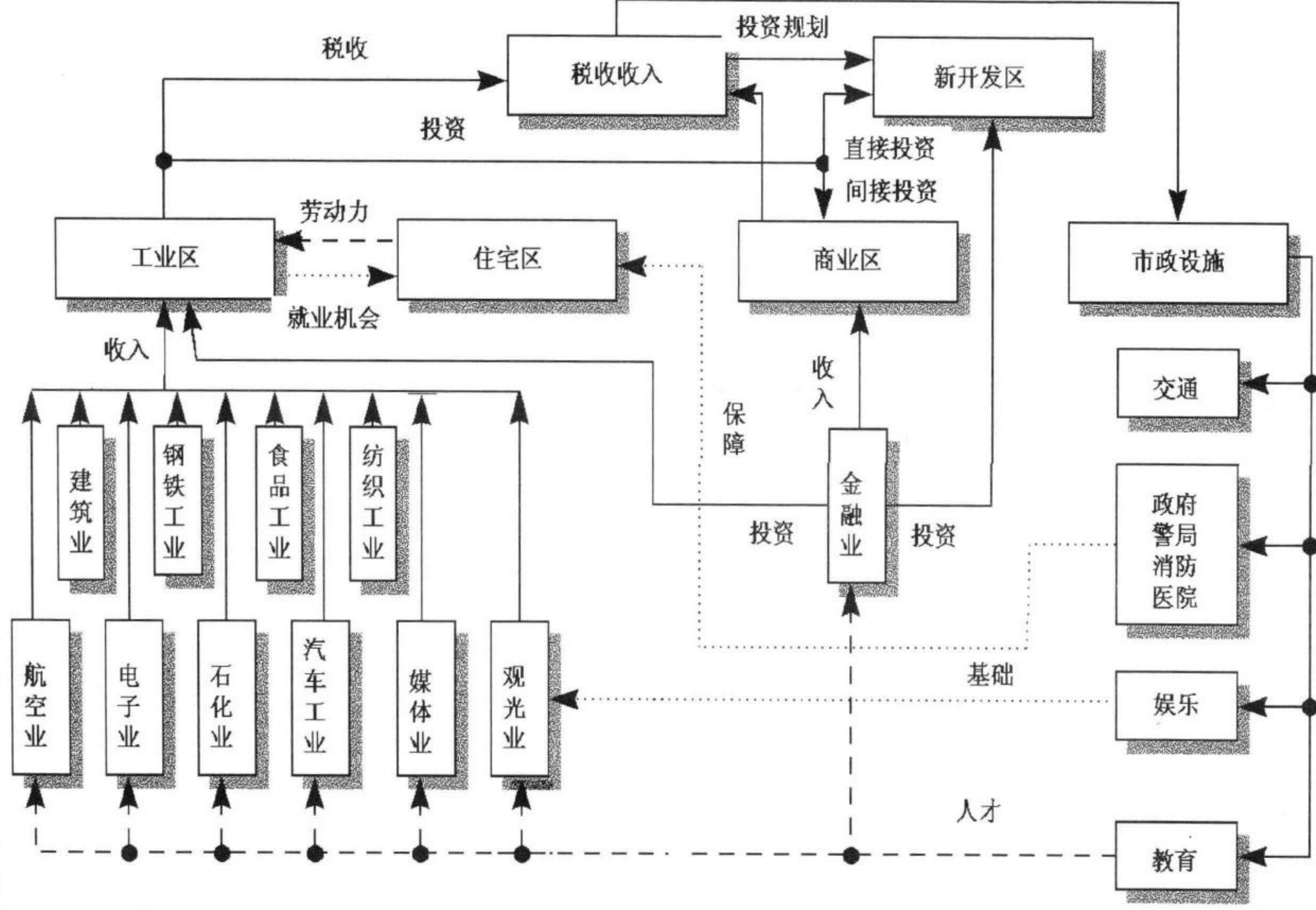
传真：02 - -371750

智冠科技有限公司

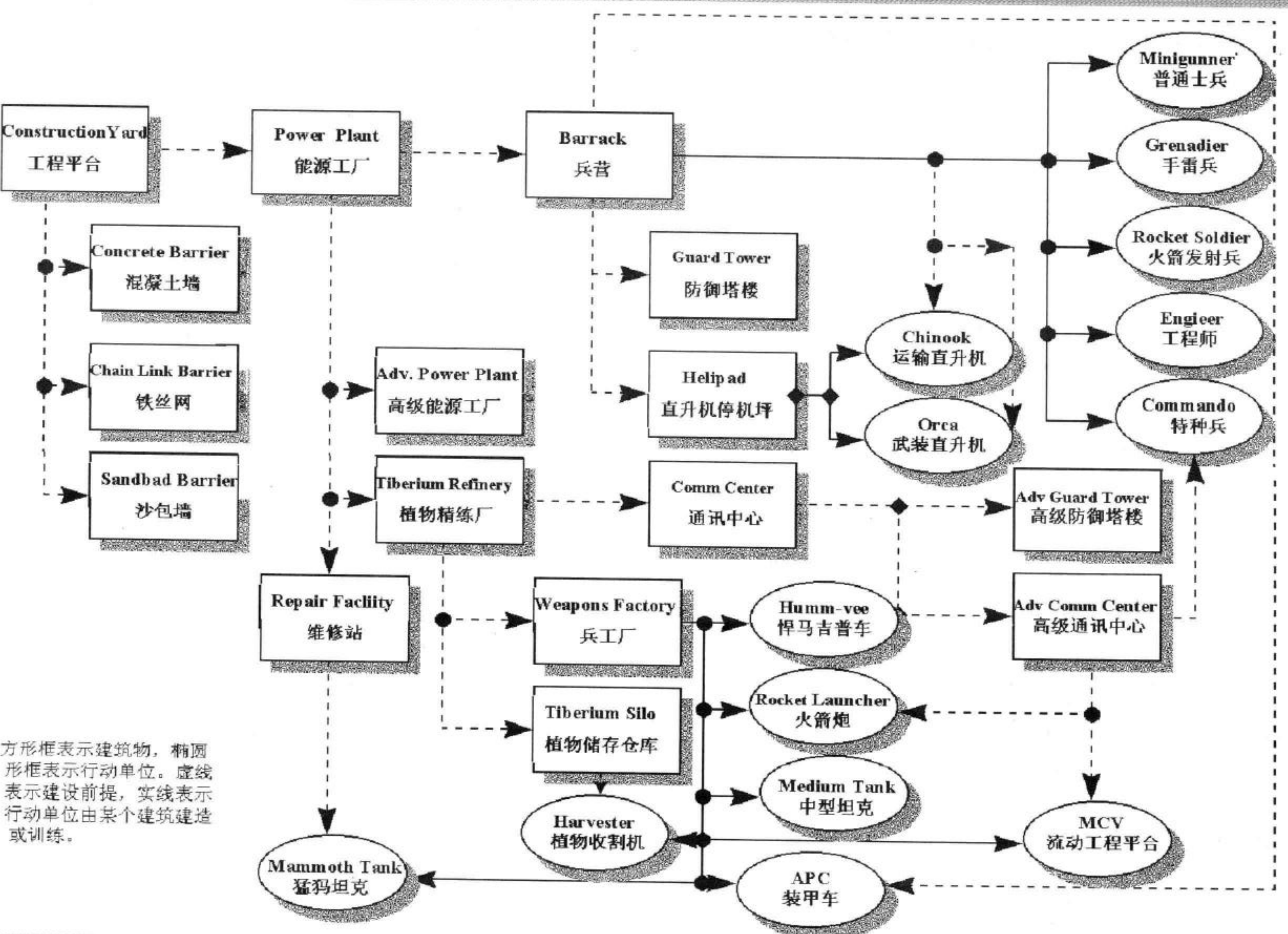
地址：中国台湾省高雄市前镇区扩建路 1 - -16 号 13F

电话：07 - -8150089 转 250

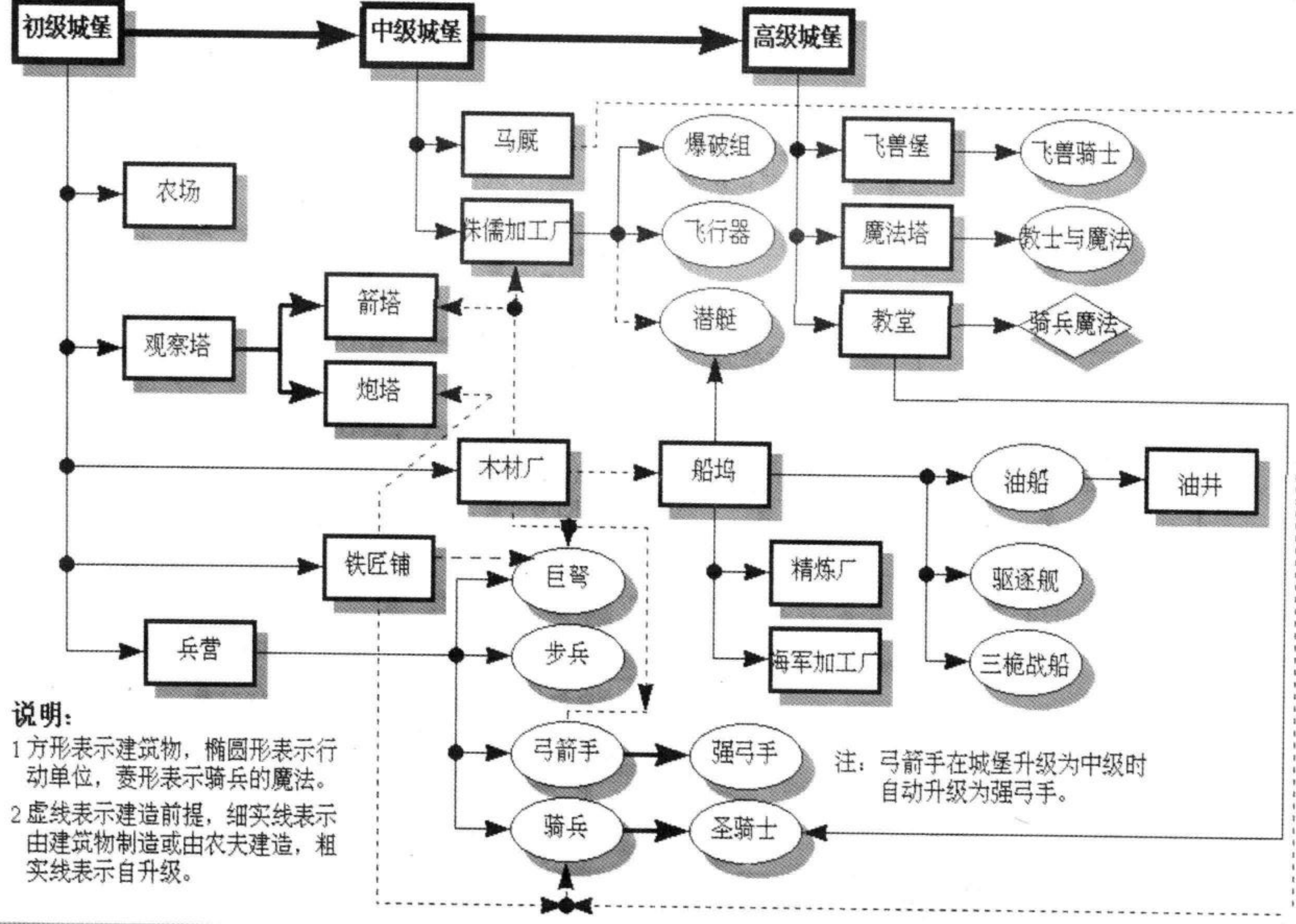
04 - -202087



■《模拟城市 2000》系统结构图


ConstructionYard
工程平台
Power Plant
能源工厂
Barrack
兵营
Concrete Barrier
混凝土墙
Chain Link Barrier
铁丝网
Sandbad Barrier
沙包墙
Adv. Power Plant
高级能源工厂
Tiberium Refinery
植物精练厂
Repair Facliity
维修站
Guard Tower
防御塔楼
Helipad
直升机停机坪
Comm Center
通讯中心
Weapons Factory
兵工厂
Tiberium Silo
植物储存仓库
Chinook
运输直升机
Orca
武装直升机
Adv Guard Tower
高级防御塔楼
Adv Comm Center
高级通讯中心
Minigunner'
普通士兵
Grenadier
手雷兵
Rocket Soldier
火箭发射兵
Engieer
工程师
Commando
特种兵
Humm-vee
悍马吉普车
Rocket Launcher
火箭炮
Medium Tank
中型坦克
Harvester
植物收割机
MCV
流动工程平台
APC
装甲车
Mammoth Tank
猛犸坦克
注：方形框表示建筑物，椭圆形框表示行动单位。虚线表示建设前提，实线表示行动单位由某个建筑建造或训练。

■《红色警报》系统结构图



■《魔兽争霸 II》系统结构图

编者后记

《家用电脑与游戏机》杂志自 1994 年创办以来，一直以彰显电脑游戏的五光十色而令同好者有目共睹，自然也已经成为玩家的挚友和业界的亲朋。随着刊物的发展，编辑部也积累了与电脑游戏相关的信息资料。其间，编辑以电脑游戏为主要内容的图书便在编刊之余早有酝酿。虽然推出一本乃至数本攻略集之类的图书对编辑部而言属近水楼台之事，但编辑部一直按兵不动。去年当本书的选题方案提交讨论时，编辑部才郑重决定：为《游戏之王》而不遗余力。因此，本书是《家用电脑与游戏机》编辑部策划的郑重之作。

本书由多位作者撰写而成的，其中主要作者杨南征（第二章）、钱亚光（第四章）、吴冠军（第六章）、流星雨工作室（第九章，第十三章）撰写了相应章节的主要内容。吴波、贺迎对本书有关章节涉及的外文信息进行了翻译和订正。参与本书策划工作的有孙百英、高立新、刘威、梁华栋、崔越、黄磊、孟迎霞、毕沧起、范先亦、袁斌、刘捷足，此外，科学普及出版社的金涛、金维克在审校工作中提出了许多中肯的意见。

作为精心策划的第一本图书，从选题策划到出版发行，历时整整一年。在春秋寒暑之中，数易其稿，历经了许多文字方面的挫折。今虽与读者谋面，仍难免有疏漏之笔和不尽人意之处，但大家为本书能够让读者满意而做出的种种努力是可以明鉴的。

感谢支持本书出版的各界朋友，感谢期待本书发行的各位读者！

祝电脑游戏的新树在中华古老文明的沃土中生根，繁茂！

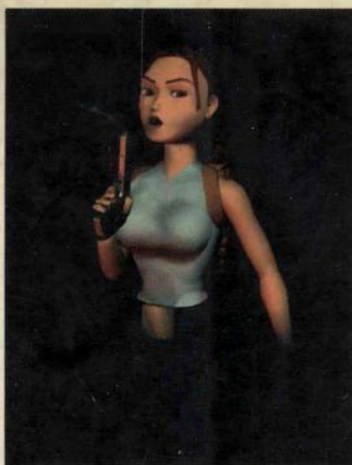
编　者

1998 年 6 月 19 日

责任编辑

赵震东

回顾电脑游戏的发展历程，人类用如椽的电脑巨笔描绘的可供世人参与其中的虚幻胜景，不仅包孕了传统游戏的精要，同时也凸现了它为了完善自身的大胆探索精神。如梦似真的电脑游戏不仅充分展露了当代人的浪漫情怀，同时也蕴积了千百年来人类亘古未改的幻想精神。电脑游戏在不断开拓自身疆域的同时，也以它自身特有的表达方式传递着当代人在数字化时代里的情感经历。



ISBN 7-110-04493-9



ISBN 7-110-04493-9/G·1604

定价：28.00 元